公認
復刻!! FCカセットシール

「ユーゲー」初となる付録は、ナムコ様のご厚意によるFCシールの復刻。懐かしさ満載のウチらしい付録だと思うのですが、いかがでしょうか？No.13にちなんで13枚。いろいろな場所(!?)に貼ってお楽しみください。

隔月刊ユーゲー７月号　特別付録　非売品

namcot
三国志 中原の覇者

12 スターラスター STAR LUSTER

14 ディグダグII DIG DUG II

18 スカイキッド SkyKid

namcot

イラスト協力　株式会社ナムコ

特集のイメージから、「ナムコット」を代表するオリジナルキャラクターということで『ワルキューレの冒険』のパッケージイラストをお借りしました。細かく描き込まれた背景などは、初めて見る人も多いのでは？　懐かしくて新しい、ウチらしい表紙になりました。

広告索引

ユーゲー

2004 7月号 No.13

第一特集

第二特集

※「ゆりかごから墓場まで」「佐ぶの技術セミナー」は特集の都合によりお休みです。

本文中の価格は発売当時のものを参考のために掲載したもので、特に表示がない限りは税抜き価格です。現在もその価格で購入できることを保証したものではありません。ご了承ください。

本誌での略称 FC…ファミコン　FCD…ファミコンディスク　PCE…PCエンジン　PCE-CD…PCエンジンCDロムロム　MD…メガドライブ　GB…ゲームボーイ　MCD…メガCD　PCE-SCD…PCエンジンスーパーCDロムロム　GG…ゲームギア　SFC…スーパーファミコン　SS…セガサターン　PS…プレイステーション　VB…バーチャルボーイ　N64…ニンテンドウ64　GBC…ゲームボーイカラー　NGP…ネオジオポケット　GC…ゲームキューブ　DC…ドリームキャスト　WS…ワンダースワン　PS2…プレイステーション2　NGPC…ネオジオポケットカラー　WSC…ワンダースワンカラー　GBA…ゲームボーイアドバンス

ジャンル表記 ACG…アクションゲーム　STG…シューティングゲーム　SLG…シミュレーションゲーム　RPG…ロールプレイングゲーム　ARPG…アクションRPG　SRPG…シミュレーションRPG　AVG…アドベンチャーゲーム　AAVG…アクションAVG　レース…レースゲーム　テーブル…テーブルゲーム　パズル…パズルゲーム　音ゲー…音楽ゲーム　格闘…格闘ゲーム　スポーツ…スポーツゲーム　その他…その他

00
ナムコット!!!
©NAMCO LIMITED

ブランド生誕20周年記念
ベスト！ヒット!!

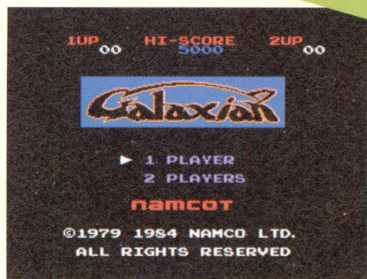
ナムコとともに育ったあの頃……

ナムコといえば「オモいカルチャーをオモチャーと言う」「クーソーは頭のコヤシです」といったキャッチフレーズのCMを思い出す読者も多いのではないだろうか？そもそも「ナムコット」とは、ナムコがFCをはじめとする家庭用ゲームを発売する際に使用した、ブランド名のことを指す。ナムコットブランドで販売されたタイトルは実に多く、初期こそアーケードからの移植がメインだったが、FCブーム全盛期には他社作品のパブリッシュや魅力的なオリジナルタイトルが多数生み出された。

FC初期の参入ということもあり、他社の追随を許さない完成度の高い作品が多く、他のメーカーとは違う“何か”を、僕らに見せ続けてくれた。そんなナムコットの誕生から、今年でちょうど20年。

当時、年端もいかぬ小学生たちの間では「オトナになったらナムコで会おう」が合言葉だった。少年（少女）だったあの頃の記憶を、今一度思い出してみないか？

自社移植の時代 1

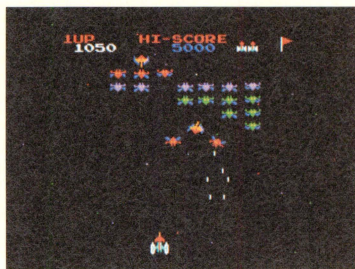
宇宙といえばナムコ「ギャ」シリーズ

いきなり「ギャ」と言われても困るかもしれないが、これは『ギャラクシアン』から続く一連のシリーズのこと。ナムコ創成期からの代表作だ。

Text by 原田勝彦（フリーライター）

ギャラクシアン（FC）　ギャラガ（FC）　ギャラガ'88（PCE）　ギャラガ'91（GG）

ギャラクシアン

　まずは時代背景から解説しよう。AC版『スペースインベーダー』（78年）によって日本のビデオゲーム産業は大きく発展したわけだが、ブームが続いたのは1年ほどである。そこにポスト・インベーダーとして登場したのがAC版『ギャラクシアン』（79年）だ。当時はどこのメーカーもインベーダーのライセンス品やコピー品を出していたが、ナムコはオリジナル路線を歩み、『ギャラクシアン』以前にもブロック崩しとピンボールを融合させた『ジービー』を発売している。オリジナルで大ヒットとなった記念すべき本作が、FCのナムコットブランド第1弾に選ばれたのも当然だろう。

　AC版の登場からFC版の発売までかなり時間がたっているため、当時からすでに「古典」であるという意識が強かったが、久々にプレイしてみたら意外にも新鮮な楽しさがあった。本作の自機は左右にしか動けず、しかも一度に撃てる弾は1発だけだ。漫然とプレイしていると単なる不自由なSTGにしか思えない。だが、飛来するエイリアンを倒して高得点を狙うと、たちまちプレイが刺激的なものになる。特にボス＋護衛×2を護衛から順に倒しての800点ボーナスは激アツ。1発ずつしか撃てないので、西部劇の決闘のような緊張感がある。昔のゲームだから楽勝だろうとタカをくくっていると、2面も超えられないだろう……というか、実際2面でゲームオーバーになった。畜生！

『ギャラクシアン』とは、自機ギャラクシップを操るプレイヤー自身のことを指す

飛来するエイリアンの軌道を読んで安全なエリアに移動しつつ確実に撃ち落とすという、ただそれだけのことがなぜできん！　いや、それだけのことにゲーム性が集約されているからこそ熱いと言うべきか。ストイックな名作である。

ギャラガ

　これも『ギャラクシアン』と同じく、AC版の発売（81年）から間が開いたのだが、不思議と今さらという感じはしなかった。それどころか、ナムコットベストSTGは『ゼビウス』ではなく『ギャラガ』だという人も少なくない。完成度の高さは、シリーズ最高だ。『ギャラガ』の大きな特徴は、敵が自機をトラクタービームで捕獲するところと、捕獲された自機を取り返して合体するところだ。ただ合体するのではなく取り返すというのがミソで、捕獲された自機を間違って撃ったり、残機がないのに捕獲されてゲームオーバーになったりする事故が各地で巻き起

『ギャラガ』は敵であるギャラガ軍団のこと。宇宙空間で華麗な踊りを見せる、気さくで愉快な連中だ

こった。そんな事故に見舞われつつも、2機合体でチャレンジングステージに挑む味が忘れられず、寝食を忘れてプレイしたものである。FC版は移植度がよく、FC版『ギャラクシアン』の欠点だった画面の狭さも、スコア表示を横に移動させてできるだけ解消しているため、とても遊びやすく仕上がっている。これは掛け値なしに今でも遊べるゲームだろう。

ギャラガ'88 & '91

7年の時を経て、『ギャラガ』がAC版『ギャラガ'88』(88年)になってゲーセンに帰ってきた。だが7年という時間は長く、ゲーセンもすっかり様変わりし、ひたすらハードなSTGが喜ばれる時代になっていた。いくらグラフィックが現代風になったからといって、はたして『ギャラガ』が受け入れられるものなのか?

その予感は半分当たり、半分外れた。AC版発売の時点では大ヒットとはならなかったものの、PCE版は今も多くの人に名作として語り継がれている。3機合体、スクロールステージ、ルート分岐といった新要素もいいアクセントになっていたし、何より愛嬌のあるエイリアンがタンゴやワルツにのせてギャラクティックダンシングを披露するという、そのコミカルさと優雅さが印象深かった。とかく殺伐としがちなSTGというジャンルの中で、このようなセンスのいい作品は貴重である。Huカード全盛期のPCEはライトユーザーもかなり多かったため、AC版の爽快感はそのままに、もともと易しめのゲームバランスだったものをさらに遊びやすく移植したPCE版が高く評価されたのだろう。これもまた、今遊んでも楽しいゲームである。

ちなみにPCEだけでなく、GGでも『ギャラガ'91』と名前を変えて移植されている。残念ながら3機合体できないため、『'88』よりも元の『ギャラガ』に近いテイストなのだが、数少ないセガハードの『ギャラガ』として記憶にとどめておきたい。

『ギャラガ'88』で敵を撃つと花火がどっかんどっかん! でもルートを変えると出てこなくなる

まだまだあった「ギャ」シリーズ

今回はナムコット製品しか紹介できなかったが、「ギャ」シリーズはほかにもある。AC版『ギャプラス』のことは忘れていないぜ! 4面のBGMがトラウマだ。AC・SFC版『コズモギャング・ザ・ビデオ』はギャの二文字が入っているからOK説(筆者)と、そりゃギャングのギャだから関係ねえ説(北郷編集長)で激しく対立したため紹介を保留。あとは花博のアトラクションとシアター6の『ギャラクシアン3 プロジェクトドラグーン』『アタック・オブ・ザ・ゾルギア』も忘れるな。そうそう、実はSG-1000用に『セガギャラガ』なんてものもあったらしい。

これはPS版『ギャラクシアン³』。『ゾルギア』も出してくれんかのう……

自社移植の時代 2

ドットイート型アクションの金字塔
パックマンシリーズ

たった一画面に詰め込まれた駆け引きと戦略の妙。今だからこそ見えてくる、飾らない「美しさ」がそこにはあった。

Text by 池谷勇人

パックマン（FC・GB・GG）　パックランド（FC・PCE）　パックパニック（GB）　ハロー！パックマン（SFC）　パックインタイム（GB・SFC）

今なお色あせない抜群のデザインセンス

きれいなゲームだな、というのが当時の印象だった。

真っ暗な背景に青一色で描かれた迷路は、さながら街のネオンサイン。一面に敷き詰められた黄色い「エサ」は、まるできらきらと光るイルミネーションのようだった。そしてその中を交差する色とりどりのキャラクターたち。そのデザインセンスはファミコン初期のタイトル群の中でもズバ抜けていた。

もはや説明の必要はないかもしれないが、『パックマン』はいわゆる「ドットイート型」と呼ばれるアクションゲームの金字塔的作品だ。モンスターを避けつつ、画面内に散らばる「ドット（エサ）」をすべて食べることができればクリア。実に単純明快なルール。レバー一本の簡単操作も手伝って、たちまち世界的なヒットに至った。食べかけのピザから思いついたという「誕生秘話」も、今となってはあまりに有名だ。

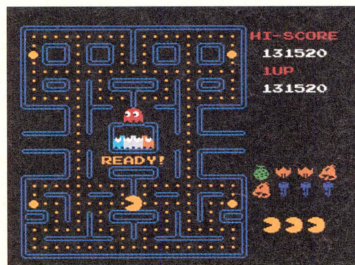
そして、ファースト・コンタクトからはや20年。『ファミコンミニ』の発売は、すっかり大人になった僕に意外な再会をもたらしてくれた。そう、20年ぶりの『パックマン』である。

あれからゲームもずいぶん進歩したし、僕らの「ゲームを見る目」も、当時に比べればずっと肥えたはずだ。なのに久々に触れた『パックマン』はその色を失うどころか、むしろますます輝きを増して見え、今さらながらどっぷりハマってしまった次第である。レトロゲームを評するときに「今遊んでも面白い」という言葉をよく使うが、同時に「今だからこそ見える面白さ」も多くある。20年ぶりの再会は、まさにそんな発見の宝庫だった。

シンプルな中に盛り込まれた豊富な駆け引き・戦略

第一の発見は、今見てもやっぱり「きれいなゲームだった」という点だ。最低限の色数とドット数で描かれた、すっきりと無駄のないデザイン。変に「リアル」に寄っていない分、20年という歳月にも色あせず、むしろ味のある映像として映った。

第二の発見は、そのゲーム性の高さである。パックマンを追うモンスターは全部で4匹。ただの鬼ごっこなら圧倒的に不利な状態だが、このゲームではアイテムと戦術を駆使することで、追い詰められる可能性を極限まで減らすことができる。

まず把握すべきはモンスターの「性格」だ。赤は〝追いかけ〟、ピ

デザイン性、視認性に優れた画面レイアウトはナムコのお家芸。今見てもやっぱりキレイ

ンクは"待ち伏せ"といった具合に、4匹のモンスターはそれぞれ体色によって行動パターンが異なり、これを覚えることで動きをある程度予測することが可能になる。

加えて、独自の戦略性をもたらしているのが、四隅に配置された「パワーエサ」の存在だ。これを食べると一定時間、パックマンはモンスターを食べることができるようになる。モンスターは連続して食べることで200点→400点→800点→1600点と倍々で得点が増えていくため、追い詰められている時ほど高得点獲得のチャンス。この攻守逆転のカタルシスは、シンプルだが実によくできた仕組みと言える。

それぞれ性格が異なる4匹のモンスター。中でも「待ち伏せ」型のピンキーがイヤらしい

今だからこそ際立つ 飾らない「美しさ」

僕が『パックマン』を「きれいなゲーム」だと感じたもうひとつの理由は、その「無駄のないゲームデザイン」にあるのかもしれない。画面内のドットをすべて食べる——ただそれだけのゲームの中に、驚くほど豊かな駆け引きと戦略が盛り込まれている。ゴテゴテと飾り立てた今のゲームとは対照的な、一切の無駄を省いた「機能美」。それこそが、『パックマン』の美しさの正体ではないか。「古臭い」なんてとんでもない。20年たった今だからこそ見える美しさもある。先入観を捨て、ぜひ遊んでみてほしい。

バリエーションいろいろ『パックマン』ファミリー

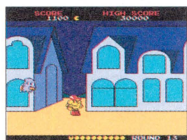
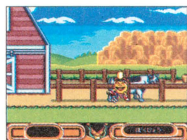
●パックランド（FC・PCE）

迷子の妖精をフェアリーランドまで送り届けるため、迷路を飛び出したパックマン。立派な手足も生えて、飛んだり跳ねたり意外と身軽なアクションを披露してくれる。ゲーム内容はよくある横スクロールアクションだが、アーケード譲りで操作方法がちょっと特殊。ファミコン版ではABボタンが左右移動、十字ボタンがジャンプに割り当てられており、操作に慣れるまではなかなか苦労させられる。パステルカラーで描かれた背景がとにかく美しく、パックマンと一緒に、パックランドを旅行しているかのような感覚が楽しかった。

●ハロー！パックマン（SFC）

みんなのヒーロー・パックマンの情けない私生活をのぞき見ることができる、ちょっと変わった作品。プレイヤーは画面の中を勝手に動き回るパックマンに指示を与え、「ミルクを買ってきて」「お花を取ってきて」といった簡単なおつかいをこなしていく。が、このパックマンときたら、放っておけばコケるわ犬に噛まれるわで日常生活もままならない状態。しかも機嫌が悪いとプレイヤーの言うことすら聞いてくれず……。異生物間のコミュニケーションの難しさを思い知らされる。

●パックインタイム（GB・SFC）

魔女の陰謀によって異世界に飛ばされてしまったパックマン。家族が待つパックランドへ帰るため、ハンマー、ワイヤーといった新アクションを駆使して異世界を進んでいく。目玉はやはり「ワイヤー」の存在で、あちこちにひっかけ、ぶらんぶらん飛び回るのが楽しい。海外産タイトルだけあって難易度は高め。

街、森、谷と多彩なステージが楽しい『パックランド』。（写真はPCE版）

パックマンをパチンコで撃つなど、一見ショッキングな内容だが、反応が楽しい

『海腹川背』ばりのワイヤーアクションが特徴的な『パックインタイム』

自社移植の時代 3

目指せ1000万点！ ゼビウスシリーズ

全国のアーケードフリークを虜にした作品の移植は、彼らだけではなく、子どもたちにまで拍手をもって迎えられた。

Text by 飴尾拓朗（G-trance）

ゼビウス（FC）　スーパーゼビウスガンプの謎（FC）　ゼビウス　ファードラウト伝説（PCE）

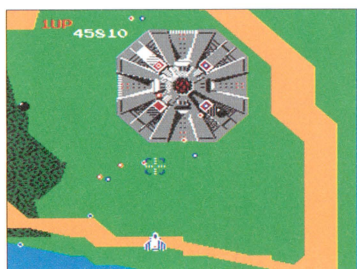
待ち焦がれた不朽の名作

ＳＴＧに初めて付加された大がかりなバックグラウンドストーリー、数秒間だけ流れるジングルからつながる「単調でありながらドラマチックな」ＢＧＭ。金属質でありながら、無機質な宇宙空間ではなく「広大な大地」を夢想させるグラフィック。そして、細野晴臣氏によって編曲されたレコードの登場も含めて、当時のゲーマーの目に映った「何もかも」が目新しかった不朽の名作。『ゼビウス』は、その後のゲームシーンに対して、確実に「変化の兆し」を植えつけた。コンシューマにおいてはＦＣ版投入後、クリア条件の付加や難易度の調整、オリジナルモードの追加などを経て数度生まれ変わり、多くのユーザーに遊ばれてきた。本作に対して「神秘的な何か」を感じながら、飽きることなくカンストを目指してコントローラを握り続けたフリークはたくさんいるはずだ。

ゼビウス（ＦＣ）

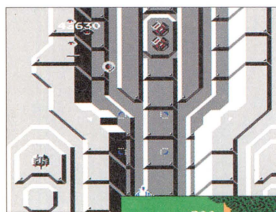
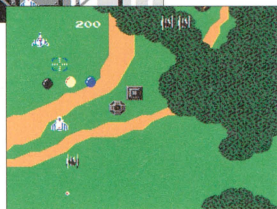
本作は、ＦＣカートリッジに初めて２５６キロビットＲＯＭを実装したタイトルでもある。「自分の家で『ゼビウス』をプレイしたい！」という当時のゲームフリークたちが思い描いていた願望は本作によって実現する。

ＦＣ版は、さまざまなＰＣへの移植を経て84年にアーケード版の発売から2年を待たずして移植された。当時、（僕を含めて）ＦＣ版の完成度の高さに歯ぎしりしたＰＣユーザーの多いこと。

残念なことに、ハードの制約によって削られてしまったフィーチャーも見受けられるが、何よりもあの『ゼビウス』が自宅で遊べるという事実に心を揺り動かされてＦＣ本体と一緒に買いに走った皆の目には「ＡＣ版と寸分たがわぬ画面」へ脳内補完されていたに違いない。発売後、雑誌「ＢＥＥＰ！」に掲載されたデバッグモードや各地のデパートで非公式に開催されたゲーム大会などを含めて、全国区でブレイクした初めてのＦＣタイトルだと断言してもいい。本作は『マリオ』シリーズと並んで、黎明期に爆発的なＦＣブームを起こした起爆剤の一角をなすタイトルだったが、その功績はマリオよりも大きかったハズだ。そんな当時の記憶がよみがえりつつも、いまだに皆のハートをがっちりとキャッチして離さない不朽の名作、それがＦＣ版『ゼビウス』ではないだろうか。今一度、諸君に問う。当然、ファミコンミニ版は買ったよな？

久しぶりに遊ぶと、かつてスイスイと通過できたポイントであっけなくミスったりするのだが

スーパーゼビウス ガンプの謎（FC）

　本作は、アーケード版で強烈な難易度を誇った『スーパーゼビウス』とは別の作品だ。「多次元宇宙で同時に進行している、人類とゼビウス軍との戦いの物語の一片」というコンセプトで製作された。本来『ゼビウス』に登場するはずだったファントムを味方支援機として登場させたり、先のエリアで出現するダレイ(ゼオダレイ)と合体することで、あのバキュラですら破壊できるスーパーザッパーを装備することが可能となるなどの、追加フィーチャーが盛り込まれている。

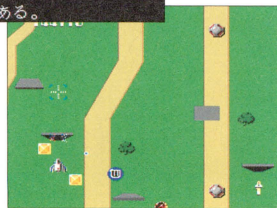
　各エリアに対して特定のクリア条件が設定されていて、その条件をクリアしない限りは次のエリアに進めない。また、エリアによっては高高度飛行（あるいは低高度飛行）をするため、使用可能な装備がザッパーとブラスターのどちらかに制限される、といった特殊なシチュエーションも展開される。すべてにおいて前作をパワーアップさせ、大作『ゼビウス』の続編として期待を一身に背負ったタイトルだったが、発売当時は初代のプレッシャーにたたきつぶされてしまったかのようにも感じられた。しかし、あらためて遊びなおすと、前作という呪縛がありながらもしっかりと作りこまれていて、今でも十分に通用するだけの面白さを持った良作であることに気づくだろう。

アンドアジェネシス内部に初めて進入したときの衝撃を、覚えているかい？

ファントムから投下されるカプセルを回収することで、ソルバルウはパワーアップできる

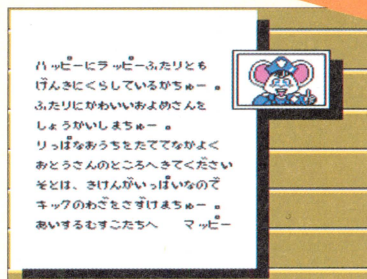
ゼビウス　ファードラウト伝説（サーガ）（PCE）

　ナムコットブランドで発売された『ゼビウス』は、本作が最後発となる。しかし、ただのベタ移植ではなく、アーケードモードのほかにサブタイトルが示すように、PCE版でしか語られないストーリー「ファードラウトモード」が存在する。これこそが、PCE版の存在意義を極限まで高めたフィーチャーではないだろうか。

　ステージの合間に流れるビジュアルシーン、各ステージによって違う自機。太陽の不死鳥を意味する「ソルバルウ」が、いかにして人類にもたらされたか……ストーリー上重要な役割を果たす「シオナイト」の（援護という形での）参戦。それらが、ソルバルウがガンプに到達するまでの過程としてステージ構成されている。

　ゲーム展開としてはオリジナルモードと比べて敵の配置が見直され、一見弾幕が強化されているようにも見えるが、追加フィーチャーを含めて、気合で乗り越えられるように絶妙な難易度調整がされているのもニクい。随所に本編に対する敬意が散りばめられており、『ゼビウス』が本当に好きだった人々が集い、8年の時を経てPCEによみがえった正当な後継者、という表現が正しいのかもしれない。また、本作はMSX2でも発売されているので、興味のある人は探してみよう（入手は困難かもしれないが）。

ステージ間には、それまでの経緯と先の時代へ物語を引き継ぐためのビジュアルシーンが展開される

シオナイトの援護によって、初代では破壊不可能と言われていたバキュラですら、敵ではなくなる

仲良く追いかけっこしな！ マッピーシリーズ

愛らしいキャラとBGMでゲーセンに新風を巻き起こした『マッピー』は、家庭用でもシリーズを続けていた。

Text by 原田勝彦（フリーライター）

マッピー（FC・GG）　マッピーランド（FC）　マッピーキッズ（FC）

マッピー

『マッピー』に出てくるマッピーとニャームコは、元はナムコが作った自立型の小型迷路脱出ロボット（マイクロマウス）である、というのは有名な話。先にキャラがあり、そこからAC版『マッピー』（83年）が生まれたのだ。そのせいか、本作はほのぼのとしたものになっている。トランポリンが仕掛けられたニャームコ一家の屋敷で、警察官のマッピーが追いかけっこをしながらアイテムを取り返していくというもので、決して異形のエイリアンと血みどろの戦争を繰り広げるわけではない。基本的にはアイテムを取って逃げるだけだが、ドアの開閉やマイクロウェーブを使いこなすと反撃できるというのが本作の美しさだ。

また、軽快なBGMもゲームの雰囲気を明るくしており、キャラともども当時としては珍しく女性受けしたゲームだった……と言われているが、手元に統計データがあるわけではないので、本当かどうかはわからない。ただひとつ筆者が言えるのは、ウチの姉貴はFC版『マッピー』ばかりやっていたということだ。「おい、『ギャラガ』やるからそこどけ」などと言おうものなら、有無を言わせぬ鉄拳制裁でねじ伏せられた。ほのぼのとしたゲームを暴力的な人間が好んでプレイするという現実は筆者の理解を超えているが、とにかく『マッピー』は女性受けしたということにしておこう。

写真はFC版『マッピー』。GG版にはケーブル対戦モードもある。GG本体が2台あるならどうぞ

『マッピーランド』では背景グラフィックがかなり強化されていることがわかる

マッピーランド

『マッピー』にはいい思い出がない筆者だが、『マッピーランド』は楽しませてもらった。なぜならこの頃には自分専用のツインファミコンをゲットしていたからである。誰にも邪魔されずに遊べる『マッピーランド』は最高だぜ！　でも旧ファミコンも自分専用だったはずなんだが……。

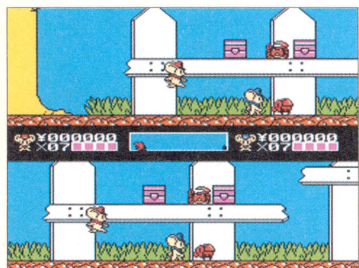
『マッピーランド』は『マッピー』のパワーアップ版で、これまでは閉じた屋内が舞台の引きこもりゲームだったが、ステージごとに舞台が変わるようになり、それぞれ

に凝った背景と仕掛けが用意されている。今回のマッピーの目的は、恋人へのプレゼント（チーズや指輪など）を集めること。ジャンプと足止めアイテムという新たな技を獲得したマッピーだったが、警察官としてのアイデンティティはどこかに消えてしまったらしい。だが、ゲームの中身はそんな牧歌的なものではない。8ステージ×4周という構成で、しかも2周目以降はステージ構造が極悪になり、さらに裏面＆隠しアイテムありのハードコアゲーマー仕様。筆者は軟弱野郎なので、上・A・下・B・左・A・右・A・セレクト＋スタート同時押しでラウンドセレクトをよく使っていた。

マッピーキッズ

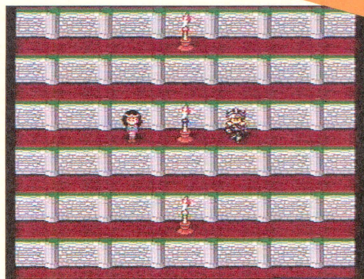
今回の主人公はマッピーの息子、ハッピーとラッピー。マッピーが2人の息子にふさわしいお嫁さんを紹介するというのだが、その前に家を建てろという。そこで2人はマッピーの家を目指しつつ、その途中でお金を稼いで家や家具を購入していくのであった。経済力のない独身男には生きる価値も意味もないと説く、夢も希望もないストーリー設定である。

さて、『マッピーキッズ』は前作、前々作とはがらりと変わって、普通の横スクロールジャンプACGになっている。そこにはもうトランポリンもパワードアもない。並み居る敵に蹴りを入れ、しっぽを回して空を飛び、そこら中にある宝箱を蹴り開けて金目のものをあさるハッピーとラッピーの姿を見ても、かつて盗賊一家の屋敷に単独で乗り込んだ勇気ある警察官の面影を思い起こすことはできない。とはいえ父親であるマッピー自身もまた、今の嫁さんを捕まえるためにせっせとチーズや指輪を集めていたのだ。これが現実の重さというものなのか……。

などと愚痴ってる場合ではない。ゲームの説明をしよう。本作は『マッピー』というよりは、どちらかというと『ワギャンランド』の変形版だ。グラフィックの質感や、ステージクリア後にミニゲームをするところがよく似ている。『マッピー』らしさを期待して購入すると肩すかしを食うが、横スクロールACGとしては良質な部類だろう。特に画面を上下分割しての2人同時プレイは画期的で、一見協力プレイのようでありながら、2人の間で壮絶な金の奪い合いが展開されるというギャップが面白い。ふと思ったのだが、このかわいらしく平和的な『マッピー』シリーズの裏テーマは「金と女と暴力」なのかもしれない。そんなわけないと信じたいが……。

『マッピーキッズ』の2人同時プレイ。それぞれが同じフィールド上でゴールを目指す。金を奪え！

まだまだあったマッピーシリーズ

ここではゲーセンだけで登場した2つの『マッピー』シリーズを紹介しよう。まずは『ホッピングマッピー』（86年）。ゲームシステムは前作と異なり、視点までが変わっている。ホッピングに乗ったマッピーが、これまたホッピングに乗ったニャームコたちから逃げながらアイテムを回収するという内容で、ホッピングに乗っている理由はよくわからない。ダイエットのためなどと言われるが……。もうひとつが『ナムコクラシックコレクションVol.1』（95年）に収録された『マッピー　アレンジメント』。初代『マッピー』を踏襲し、上下分割画面で2人同時プレイができる。

やるせないほどに地味な『ホッピングマッピー』。胃下垂にならないように

終焉に10年を要した、バビロニアン・キャッスル・サーガ。ナムコットが生み出したの壮大な英雄譚の中核を担う『ドルアーガの塔』とは!?

Text by 櫛引直樹（フリーライター）

ドルアーガの塔（FC・PCE）　カイの冒険（FC）　ザ　ブルークリスタルロッド（SFC）

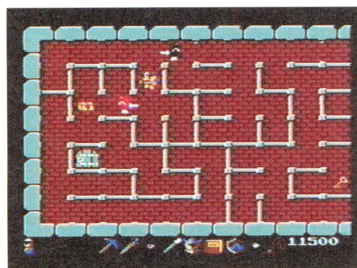
時と人が生んだ世に一本だけの傑作

ナムコットソフトと言わず、FCソフトの中でも『ドルアーガの塔』は異質ではないだろうか？

はたして、『ドルアーガの塔』が現在のアーケードゲームとして登場していたとすれば、大ヒットとなっていただろうか？　答えは割と簡単で、「ヒットしない」でいいだろう。それは、ゲームの歴史において、ヒット作品でありながら、2匹目のドジョウを許さなかったという事例が証明している。アーケード版の発売が84年、FC版が85年。この時期でなければ『ドルアーガの塔』は受け入れられなかったのかもしれない。「誰でも楽しめる」から「ゲームがうまい、ゲームの知識が豊富だと一目置かれる」と変化していった、あの時代。制作者は「マニアと勝負！」と声高に叫び、ユーザーはゲームのプレイに伸びしろを認めていた……ドルアーガのあとにドルアーガはないのだ。

ドルアーガの塔（FC）

『ドルアーガの塔』をひと言で言い表すのならば、〝いじわる〟だ。

プレイヤーは主人公ギルとなり、恋人カイを救うために、ドルアーガの塔に挑むことになる。塔内では、落ちているカギを拾い、扉を開くことで上に進める。ただし、それだけではエンディングを迎えることはできない。各フロアに隠されたアイテムを見つけ出さなければならないのだ。その、アイテムの出現条件がまさに〝いじわる〟。最初は、「グリーンスライムを3匹倒す」のようにわかりやすいのだが、重要アイテムに限って出現条件が難解なのだ。たとえ59階までたどり着いたとしてもクリアできないなんてことはざらだった。そして、忘れてはいけないのは、ギルの状態が、盾を構える（通常）状態と剣を出した（攻撃）状態と、剣を振る（無防備）状態の3パターンから成っている点。敵を倒すには剣を出すしかないのに、敵の唱える呪文は盾でしか防げない。そして剣を出すときもしまうときにも隙ができる……。この三すくみと敵の攻撃がまた、とてつもなく〝いじわる〟。〝いじわる〟なアイテム出現条件と〝いじわる〟な敵。まさに、ダメそうな組み合わせではある。しかし、『ドルアーガの塔』においては当てはまらない。実に奇跡的なバランスで、〝いじわる〟よりも達成感が上回る。ことRPGという点で語るのならば、『ドラクエ』なんかより、『ドルアーガの塔』のほうがずっとRPGだとさえ思う。

問題の45階。この宝箱には、惑わされた人も多いのでは？　現在のゲームでは考えられないカラクリだ

ドルアーガの塔（PCE）

『ドルアーガの塔』PCエンジンは、FC版とくらべると、いじわるなレベルがトーンダウン。たとえるならば、毎回セーラに罵詈雑言を浴びせ、いじめ抜いていたラビニアが、最終回に「あなたがダイヤモンドクイーンの頃は、私は大統領夫人ね」と、わがままだけど憎めない小悪魔系にクラスチェンジしたくらい変わっている。わかる人でないとわからないネタなので、具体的に変更点を挙げよう。

①　アイテムの出現条件が幾分か簡単になっている。

②　各フロアの冒頭に、イシターがアイテム出現条件についてヒントをくれる。

③　②後、ギルのステータスを変化させることができる。

④　フロアの作りが、長方形から正方形へと変化。また、グラフィックも書き下ろされ、続編『イシターの復活』に近い。また、オープニングやエンディングのグラフィックも追加されている。

⑤　パスワード制の採用でゲームの中断が可能となり、同時にクリアしたフロアならば何度も訪れることができるようになった。

この変更点を見ると、単にアーケードやFC版の移植ではなく、完全リメイクと言ってもいいだろう。そして、リメイクのポイントとなっているのは、簡略化だ。もちろん、いい意味での簡略化である。新規ユーザーが入り込みやすくするための簡略化であり、古参のユーザーにとっては、ギルをプレイヤーに渡すための簡略化であったと思う。FC版で書いたとおり、『ドルアーガの塔』のRPG性は極めて高い。困難な冒険を共にすることでギルと一体化し、最後に登場するカイは、どんなにしょぼいドット絵だったとしても、プレイヤーの心を捕らえて放さなかった。そして、PCエンジン版だ。ステータスも任意に増減ができるようにもなり、塔の中でサッキュバスに問いかけられる場面もある。もちろん、ギルの答えを考え出すのはプレイヤーだ。これは、「ギルはあなたにお任せします」という制作者側のメッセージではなかったのだろうか？　古参のユーザーにとっては簡単すぎる凡作と映るかもしれないが、『ドルアーガの塔』のターニングポイントとして押さえておきたい注目作であることに変わりはない。FC版の発売から7年、『ドルアーガの塔』の深化に、ぜひ触れていただきたい。

タイム表示がないことに注目。ウィスプが出てくることもない

サッキュバスとの一問一答。答え次第では闘わずにすむことも……

伝説を体験したいあなたたちへ……

『ドルアーガの塔』シリーズでは、『カイの冒険』（FC）、『イシターの復活』（MSX2など）といった作品が有名だが、もう1本、『ザ ブルークリスタルロッド』（SFC）というゲームも決して忘れてはいけない。このゲームは、バビロニアン・キャッスル・サーガの集大成だ。一見3Dダンジョン風のゲームだが、特筆すべきは、そのエンディングの豊富さ。なんと49ものエンディングが用意されているのだ。これは、ギル（とカイ）をプレイヤーに託し、プレイヤーの望む2人のエンディングを探しだせるようになっているのだと思われる。さて、バビロニアン・キャッスル・サーガに興味を持っていただけただろうか？『ドルアーガの塔』は『ナムコミュージアムVOL・3』、『イシターの復活』は『ナムコミュージアムVOL・4』にそれぞれ収録されている（共にPS）。問題は『カイの冒険』だが、これもがんばって見つけていただいて、伝説を見届けてほしい。

もうひとつのナムコット MSX

ナムコットというブランドはFCから登場したと思われがちだが、実はMSXのほうが先だった。他機種とは一味違う、元祖ムコット作品群を見てみよう。

MSXという名の世界規格パソコン

世界的に普及した家庭用8ビットパソコンMSX。ソニー、松下、日立、カシオ、ヤマハなど、多くのメーカーから互換機が発売され、段階を置いて「2」「2＋」「ターボR」と進化していった歴史を持つ。当時のパソコンとしては比較的安価だったため、手軽なプログラム環境として歓迎されたほか、スクロール画面やキャラクター用スプライト表示に強い設計が功を奏し、ゲーム機としても一時代を築いている。

何ページあっても語り足りない魅力のあるマシンだが、とりあえずMSXの「MS」は「マイクロソフト」の意で、「X」は昔からビルゲイツって「X」好きだったんですね？　ということは覚えておこう（そんな乱暴な）。

閑話休題。ここでは、本誌が過去に取り上げることの少なかったMSX版のタイトルをご紹介していきたい。

ナムコット ゲームセンターシリーズ

年季の入ったゲーマーならば、アーケード作品の移植に一喜一憂していたはずである。「ゲーセンで人気のあった作品が家で遊べる」という衝撃的な感覚は、ファミコン以前から同じだったのだ。

MSXで発売されたナムコット作品は、シリーズ唯一のオリジナル作品『ミニゴルフ』を除けば、すべて業務用からの移植作だ。特に『ラリーX』と『ボスコニアン』は、ナムコ黄金期の渋い一面を語るには外せないタイトルで、レーダーに表示される目標物配置を確認し、敵から逃げつつ広い空間を探索する内容は、今遊んでも遜色のない面白さ。どちらもファミコンでは、レーダーが表現できず移植を断念したと言われており、このMSX版以降『ナムコミュージアム』まで移植例が見られなかった「有名すぎる不遇の作品」と言える。また、『ワープ&ワープ』と『タンクバタリアン』は、後に『ワープマン』、『バトルシティ』としてリメイクされる作品だが、アーケードの原作を楽しめる数少ない例であった。ファミコンブームの当時、MSXしか持っていなかった筆者にとって、最後のプライドをつなぎ止めていた、思い出深い2作品だ。

レーダー画面を頼りに敵基地を探す『ボスコニアン』。「BLAST OFF!」の音声合成も再現している

MSX用ナムコット作品は、ブラザー工業のゲーム自動販売機「タケル」でも提供されていた

Text by 罰帝（G-trance）

MSX2以降のナムコット作品

ファミコンの台頭により、ゲーム機としてのMSXは立場を縮小してゆく。しかし、そんな時期ながらナムコットのMSXソフトは他機種にはない作品も多く、ファンとしては見逃せなかった。

移植例の少ない『イシターの復活』や『パックマニア』は、若干動作速度が厳しいが、業務用版のグラフィックを立派に表現した、MSXならではの好移植。

『ディスクNG』は、この時期としては珍しい「自社の過去作品集」。右で紹介した初期の「ゲームセンターシリーズ」を5本ずつまとめて1枚のディスクに収録し、コンパクトな新作をそれぞれ1作追加している。

MSX2で特筆すべき作品は、やはり『ゼビウス ファードラウト伝説』だろう。3機存在する自機の組み合わせによるエクステンド点数の変化が戦略的で、PCE版とも異なる内容を持った「もう1つのアナザーゼビウス」である。FM音源に対応した幻想的な音楽も必聴だ。

余談ではあるが、MSX2に『ワルキューレの伝説』と『ドラゴンスピリット』が移植されるという話を当時聞いた気がする……のだが、残念ながら発売されずに終わっている。

PCE版と同じタイトルのゼビウス。3機合体は高性能だが、デカくてコストが高い

『ディスクNG1』のみで遊べるオリジナル作品『XVM』。「ゼビウスもどき」の略らしい

「MSXゲームリーダー」で遊んでみよう

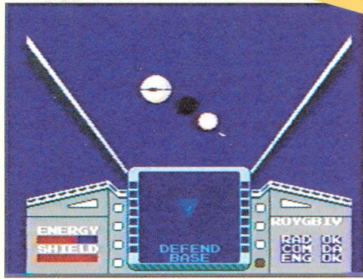
「ファミコン20周年」で盛り上がった昨年だが、実はMSXも20周年を迎えたことを忘れてはいけない。アスキーの「MSXマガジン」が復活し、公式プレイヤーが販売されたり、西和彦氏が心強いコメントを発表するなど、久しぶりにMSX周辺も熱いコトになってきた。その20周年企画の一環として、「MSXゲームリーダー」という製品が発売された。今から入手するのは難しいかも知れないが、パソコンのUSB端子から、直接MSXのカセットを起動できるナイスアイテム。長い間眠っていたMSXカセットに、久々に目覚めてもらうことにしよう。

ドライバをインストールして、「ゲームリーダー」を認識。ソフトを差し込んで、専用の公式プレイヤーを起動すれば準備OK。非常に簡単だ。まずは特にお気に入りの『ボスコニアン』を起動……（スミマセン端子が汚れてました。神の息吹"ブーフー"でも復活しなかったので綿棒と洗浄液で端子を掃除、ってなんか懐かしい作業ですね）。掃除を終えると無事に起動！ 素晴らしい！ 仕事を忘れて手持ちのナムコットソフトをすべて差し込み、動作確認しつつ徹夜で遊んでしまった。

こうして、数年前にMSXの実機が壊れてから、まったく立ち上げていなかったソフトたちが見事に蘇ったのである。ちょっと感動。

タケルで買った『キング＆バルーン』も動いた！
『ゼビウス』はFM音源も鳴ってるし！ もう感激！

※株式会社ナムコでは、MSXPLAYerによるナムコット製品の動作を保証しておりません。

君は暗黒惑星を見たか？
スターラスター

アーケード移植の多かったナムコットから、初めて発表されたオリジナルゲーム。ハードの制約などから「早すぎた名作」と言われる不遇の作品。

Text by 北郷　健（編集部）

機種：FC　発売日：85・12・6　価格：4900円　ジャンル：STG

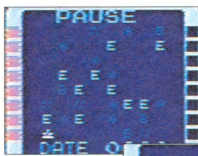
21世紀の大人たちへ

今でこそ、3DSTGなど珍しくもないが、『スターラスター』が発売されたのは今から20年近くも前。FCのスペックで、壮大な宇宙空間をここまで再現したことは、驚くべきことだったと言える。

しかし……だ。当時小学生の自分には、あまりに難しすぎた。まずレーダーの見方がわからない。補給のために基地エリアにワープするも、実際の基地にたどり着けず、ガス欠。リアルタイムに変わる戦局に対応などできるわけもなく、適当に敵を倒して雰囲気を味わう日々……。そんなとき、CMにまだ見ぬ「暗黒惑星」が映し出されたのだ。これは説明書にも出現条件が書いていない、バッツーラの本拠地。真のクリアを目指す戦いが、その日から始まった……。普通にクリアしただけでは見られない、真のエンディング。大人になった今こそ、暗黒惑星撃破に挑戦してみようではないか。

手順1　マップ選択

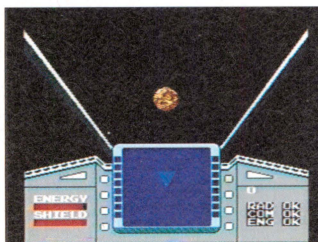
戦いはすでに始まっている

ゲーム開始時にランダムで構成されるマップは、その配置によって難易度に大きな差がある。場合によっては、クリア不可能なことさえあるのだ。まずはリセットを繰り返し、比較的余裕のある戦局が出るまで諦めずにがんばろう。ちなみに（E）は敵集団、（B）は基地、（*）は惑星となっている。一見、厳しく見えても、マップ兵器のフォトントーピドー（光子魚雷）を使うことで、光明が見えることもあるので、じっくり一手先の展開を考えよう。なお、戦略を練っている間でも、無情に時は流れる。ポーズをお忘れなく。

敵と惑星がほぼマンツーマン状態。これではさすがに厳しい

敵が右下にハマっている好マップ。魚雷で遠くの敵を倒せば、一気に有利

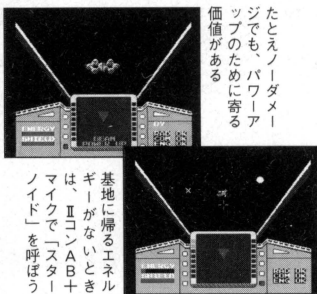
手順2　レーダー把握

これを覚えれば百戦危うからず

初心者がつまずくのがレーダーの見方。これをマスターしないと話にならない。逆三角形の下の頂点が自機の位置。白い部分は視界を表しているので、この中に敵をとらえるようにしよう。入っているのに見えない場合は、自分より上の高さにいるか、下かのどちらか。接近戦は非常に危険なので、できるだけ敵を三角形の上にとらえて、前進しながら上か下を押してみよう。敵が後方に流れてしまうようなら、それは逆の高さにいるということ。ボタンを押したときの反応が小さい方向に押し続ければ、視界にとらえられるはず。

3D空間を、自機の真上から2Dに投影している

手順3 自機強化

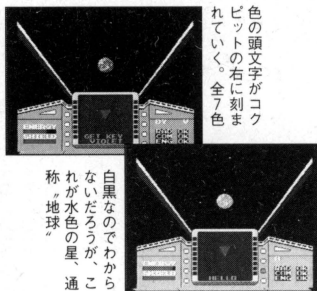
暗黒惑星撃破に パーアップは必須

被弾による故障や燃料不足時に利用する基地だが、それだけだと思ったら大間違い。自機である、「スターラスター（ガイア）」に3種類のパワーアップを施してくれるのだ。特にシールドとビームは、その後の戦局を大きく左右する。もうひとつのリアクターにしても、燃費が良くなるので戦闘を優位に進められる。何にせよ、まだ補強を受けていない基地が破壊されては、元も子もない。できるだけ早い段階で、確実に立ち寄っておきたい。全部で4つある基地だが、最低でも1つは守り抜かないとクリアは非常に厳しくなる。

たとえノーダメージでも、パワーアップのために寄る価値がある

基地に帰るエネルギーがないときは、IIコンAB＋マイクで「スターノイド」を呼ぼう

手順4 条件達成

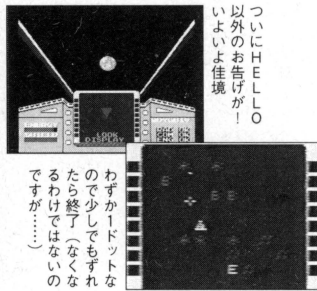
7色の鍵を集めよ

マップ上には8つの惑星が存在し、そのうちの7つから鍵がもらえる。これをそろえることが、暗黒惑星への第一条件だ。ただ、敵をひとつ倒すごとに鍵もひとつとなっているので、先に集めるということはできない。回収済みの星に関しては見殺しにするという手もあるが、ひとつだけ、いつ行っても「HELLO」としか答えない星がある。この星は暗黒惑星への第二条件となっているので、失うとクリア不可能。何としても、最後まで守り抜こう。もちろん、ひとつでも鍵が足りない場合も、暗黒惑星にはたどり着けない。

色の頭文字がコクピットの右に刻まれていく。全7色

白黒なのでわからないだろうが、これが水色の星、通称"地球"

手順5 所在確認

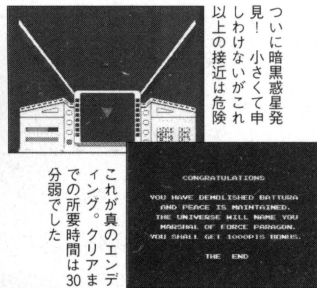
いざ暗黒惑星

7つの鍵は集まっただろうか? 左から「ROYGBIV」となるはずだ。マップ上の敵を全滅させてしまうと、暗黒惑星に行く前に通常クリアで終わってしまうので、必ずひとつは残しておくように。この状態で水色の星に向かうと、「LOOK DISPLAY」と表示され、セレクトボタンでマップを見ると……何もなかったところに点滅する点が!! これが暗黒惑星の位置。すぐに消えてえてしまうので、大至急カーソルを合わせてワープ。中心が点滅するように合わせるのがコツだ。なお、補給は事前に済ませておくこと。

ついにHELLO以外のお告げが! いよいよ佳境

わずか1ドットなので少しでもずれたら終了（なくなるわけではないのですが……）

手順6 任務完了

一発勝負!?

暗黒惑星突入に成功すると、音楽と背景が変わるので、すぐにわかるはず。昔はTVに印をつけて、ピンチになったら基地に戻ったりもしたが、大人になった今、ここは一発勝負といきたい。実はこの空域には1機だけ動かない敵が存在する。それこそが暗黒惑星の本体だ。敵の攻撃はかなり激しいが、何とか隙をみてレーダー上の動いていない点を探し出そう。視界にとらえたら、あとは撃つだけ。接近戦は危険なので、遠目からが安全。撃破後に、ザコ敵の流れ弾に当たることもあるので、最後まで油断大敵。諸君の健闘を祈る。

ついに暗黒惑星発見! 小さくて申しわけないがこれ以上の接近は危険

これが真のエンディング。クリアまでの所要時間は30分弱でした

オリジナルへの挑戦 2

美少女主人公の元祖？
ワルキューレシリーズ

毎回アッと驚く演出で僕らを出迎えてくれるマーベルランド。ナムコの「世界作り」の巧さが光るシリーズだ。

Text by 池谷勇人

ワルキューレの冒険　時の鍵伝説（FC）　ワルキューレの伝説（PCE）　サンドラの大冒険　ワルキューレとの出逢い（SFC）

シリーズを支えるマーベルランド

『ワルキューレ』シリーズとひと口で言っても、ゲーム内容は作品ごとに大きく異なっている。「マーベルランド」という背景設定を除けば、3作品ともまったく別の作品と言ってしまってもいいだろう。

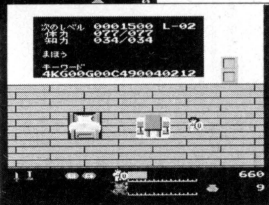
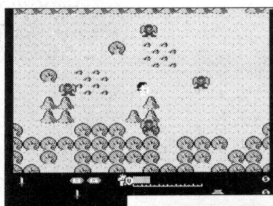
　逆に考えれば、この「マーベルランド」という世界観こそが『ワルキューレ』を支える唯一の柱なのだ。キャラクターの魅力ばかり先行しがちな『ワルキューレ』だが、作品ごとにさまざまな表情を見せる「マーベルランド」の大地――それこそが同シリーズのもうひとつの主役であり、最大の魅力である、というのはちょっと言い過ぎだろうか。

　思えば『ゼビウス』や『ドルアーガの塔』の時代から、ナムコは「世界作り」に熱心なメーカーだった。実はこうした「世界作り」こそ、ナムコの十八番なのかもしれない。

ワルキューレの冒険 時の鍵伝説

ナムコットとしては初となるオリジナルRPG。よみがえった悪の化身ゾウナを再び封印するため、プレイヤーは神の子ワルキューレとなって広大なマーベルランドを冒険していく。当時はまだRPGというジャンルが確立されておらず、イベントや会話といった要素は一切ナシ。それこそ手探りで謎だらけの世界を歩いていかねばならず、当時は「何をしたらいいかわからない」といった声も多かった。しかし、レベルアップにより少しずつ行動範囲が広がっていく快感や、未開の地を自らの足で切り開いていく達成感は現代のRPGと比べても何ら遜色ナシ。攻略法や「楽しみ方」が浸透するにつれ、ユーザーの評価も少しずつ上向いていった。RPGの「今」と「昔」をつなぐ懸け橋となった作品とも言えるだろう。ゲーム開始時に血液型などを入力し、内容次第で成長具合が変わる仕掛けなどは、当時非常に斬新なものだった。

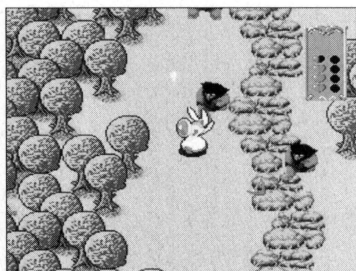
　ちなみに『ナムコアンソロジー2』（PS）に収録されているアレンジ版は、『ワルキューレの冒険』から『サンドラの大冒険』までシリーズ全作品のエッセンスが詰まったクロスオーバー的作品。シナリオ・世界観以外は完全新作と言ってよいアレンジぶりなので、見かけたらぜひチェックしてみてほしい。

美しく、そして広大なマーベルランド。ピラミッドや氷の大陸もあり、驚きの連続だった

稼いだお金や経験値はパスワードで持ち越し。ただしアイテムは消滅してしまう

ワルキューレの伝説

『ワルキューレ』の名を、その名の通り「伝説」たらしめたアーケードの名作。当時の最新基板であるシステムⅡの性能を存分に活かし、マーベルランドの美しい大地をいきいきと描いてみせた。特に拡大縮小機能をふんだんに使った〝立体感〟の演出は素晴らしく、キャラクター、背景すべてがまるで命を吹き込まれたようだった。実質『ワルキューレ』人気に火がついたのは、この作品からと言っても過言ではないだろう（人によっては3部作の「ゲームブック」や、「ハンディボードゲーム」を忘れるな！　という意見もあるかもしれないが、今回は割愛）。

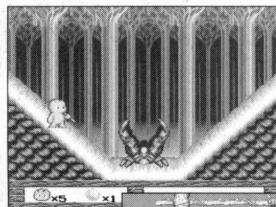
ゲームシステムは前作から一新され、見下ろし視点によるアクションゲームに。緑豊かな「サンドランド」からスタートし、「マグマの洞窟」や「黄金の城跡」「さいはての村」といった数々のステージを越え、やがては悪の化身カムーズが待ち受ける「地球内部」へと至っていく。どのステージも個性豊かで、次はどんな景色が待っているのか、コンティニューせずにはいられない魅力があった。

PCエンジン版では拡大縮小など一部の演出が削られ、2人同時プレイもカットされてしまったが、プレイ感覚はまぎれもなく『ワルキューレの伝説』。当時唯一の家庭用版とあって、移植を喜ぶファンは多かった。なお、現在は『ナムコミュージアムVOL・5』に完全移植版が収録されており、今遊ぶならこちらがオススメだ。

移植スタッフの苦労がうかがえるPCE版。オリジナルには劣るが、雰囲気はよく出ている

サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い

副題に「ワルキューレとの出逢い」とあるとおり、ストーリーは『冒険』よりもさらに前。突如サンドランドを襲った風化病から息子を救うため、「幻の薬」を探すサンドラが今回の主人公である。『冒険』では〝良いサンドラ〟というアイテムとして、続く『伝説』では2プレイヤーキャラを演じたサンドラだが、3作目にしてとうとう主役に大抜てきとなった。

ゲームシステムはまたもや一新され、今度は横スクロール型のジャンプアクションに。3種類のジャンプと、武器である三叉槍を駆使してマーベルランドを進んでいくことになる。ポップな見た目とは裏腹に、中身は割と古風な「死んで覚える」タイプのアクションゲーム。ライフの概念がなく、1ミスがそのまま「ハイ、やりなおし」につながるため難易度はかなり高かった。とはいえ、決して理不尽というわけではなく、ミスの原因は自分の操作にあったりするから憎めない。その辺りの作り込みが絶妙なのだ。

ゲーム内容は大きく変わったが、登場キャラクターや音楽など、至るところに前作・前々作のエッセンスが散りばめられており、ファンなら思わずニヤリとしてしまうこと必至。ステージも多彩で、「マーベルランド」の新しい一面を発見することができる作品だ。

ゲームシステムは変わったが、世界観やキャラクターは紛れもなく『ワルキューレ』だ

コアクマンやズールといったおなじみのキャラも登場。ワルキューレは一体どこに……？

オリジナルへの挑戦 3

1人より2人がいい！
えりかとさとるの夢冒険

メルヘンチックな雰囲気で、女の子にも人気があったAVG。2人プレイで進めるというコンセプトは今でも新鮮。兄弟や姉妹、カップルに。

Text by 卯月 鮎（フリーライター）

機種：FC　発売日：88・9・27　価格：4900円　ジャンル：AVG

ひとりぼっちじゃつまらない

小説や映画に負けず、TVゲームにだって名言がある。『えりかとさとるの夢冒険』に出てくるフレーズもそのひとつ。

「ふたりがいい」

シンプルだ。人はひとりでも生きていける。だけど、ふたりだったらもっと楽しい。たった6文字の中に、こんなメッセージを強く感じる。このフレーズは、ゲーム冒頭、プレイ人数の選択をするときに表示されるもの。普通なら「2PLAYERS」とするところを「ふたりがいい」と書くセンス。この言葉は、『えりかとさとる』のすべてを表している。

本作は、ナムコが88年に発売したAVG。システムはいわゆるお使い型で、人から話を聞いて目的地へ行き、そこでもらったアイテムを使うといったオーソドックスなスタイル。だが、珍しいのは2人プレイを前提にして作られていること。ファミコンには2人同時プレイができるタイトルも多いが、AVGとなるとかなりレア。しかも、1Pモードのおまけではなく、むしろ2Pモードのほうがベースになっているから驚く。1人でももちろん遊べるのだが、えりかとさとるをいちいちセレクトボタンで切り替えながらゲームを進めるという煩雑な作業が要求される。あくまで仲良しプレイがオススメというすてきなAVGなのだ。

さあ、夢冒険を始めよう!!

具体的には、1Pがえりか、2Pがさとるを担当する。左右の画面に分かれ、フィールドマップをバラバラに移動したり、独自に目的地に入り、「たたく」や「見る」のアイコンを使って調査したりできるのがポイント。おおよそは、2人が同じ場所にいないと話が進まないため、結局似たような行動を取ることになるが、協力して進めているという連帯感は強い。

しかも2人プレイなら、要所要所にミニゲームのイベントが挟まる。息を合わせてAボタンを押し、人の陰に隠れる、ボタン連打で悪者からひたすら逃げる、などなど。1人プレイだと、これがすべて「動物クイズ」になってしまうのだから、2人で遊ばなきゃソンだ。『えりかとさとる』を満喫するには、まずは一緒に遊んでくれるパートナー探し。そこからこのゲームは始まる（!?）。

服を着た不思議なネコ。2人があとをつけていくと……

画面右下がアイコン。アミは「取る」、ハンマーは「たたく」の意味

物語の舞台は、動物たちが人間のように生活している不思議な世界。そこには、本当の幸せを知ることができる「ときのかんむり」が隠されているという。夏休み最後の夜、この世界に迷い込んでしまったえりかとさとるは、「ときのかんむり」を求めて夢のような大冒険をする……。全体の雰囲気はかわいらしいが、ベタに女の子向けというわけではない。ヤギのおばあさんやクマの巡査さんなどはシルバニアファミリーっぽいが、一方で、渋い和のテイストもところどころで顔を出す。たとえば、2人を導く役として虚無僧が登場したり、「スッポロ」や「オットリ」など、日本の都市をもじった地名が使われていたりと、どこか宮沢賢治の童話を連想させる雰囲気もある。和と洋が混ざり、過去とも未来ともとれない不思議な世界、ここも大きな魅力のひとつだ。細かいことを言えば、ストーリー展開がちょっと強引でつじつまが合わない部分もある。だが、〝夢冒険〟が理路整然としていたら、それはそれでつまらないだろう。

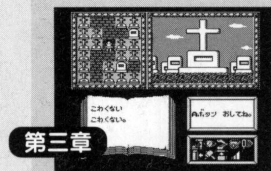
「ふたりがいい」精神に満ちた本作。こうした方向性が、現在にほとんど受け継がれていないのは残念だ。2人で遊べるストーリー性の強いゲームがもっとあってもいい。大人になったえりかとさとるの子どもたちが、また冒険に出る、そんな続編を楽しみにしている。

夢冒険へレッツゴー！

第一章

スッポロの町でゆきまつり。石像はあのワギャン？　あんまり走ると危ないって

第二章

ゲンタノ市には、怪しげな地蔵が登場。なんか意味がありそうなんだけど……

第三章

おしゃれな港町ヨコハラ。ビストロや教会がお薦めスポット。でも、墓地はこわ～い？

第四章

少々田舎のオットリ。お寺の和尚さんにごあいさつ。でも、えりかが大ピンチ!?

第五章

ここまで来れば物語はもうラスト。はたして2人の夢冒険の結末は？

2人のためのミニゲーム紹介!!

イナゴが大量発生
Aを押すと右、Bは左。アミを動かして、イナゴを取ろう。がんばると……

図書館で本ゲット
本をこっそり取るため、2人で重なって脱出。息を合わせてAボタンを押そう

シカさんに隠れろ
お店に入るため、シカのお客さんに隠れて移動。図書館と同じだが難しい

ひたすら連打だ
Aボタン連打で逃げろ！　ミニゲームの中では、比較的多いパターン

クイズもいいけど
1人プレイだとミニゲームはすべてクイズ。動物クイズも楽しいけど……

ダンジョンもあり
1Pでも2Pでも、最後のほうで登場する迷路。ライト必須。どこが正解？

オリジナルへの挑戦 4

ワッ! ギャ! ガー! ギャー! ワギャンシリーズ

ナムコットブランドにおける横スクロールACGの代表格、それが『ワギャン』シリーズだ。大人にもお子様にもオススメ。

Text by 原田勝彦(フリーライター)

ワギャンランド1・2・3(FC)　スーパーワギャンランド1・2(SFC)　ワギャンパラダイス(SFC)　ワギャンランド(GG)

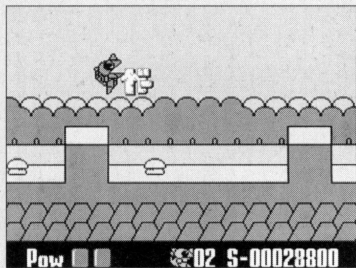
ワギャンって何者?

昔からゲームを作っている大手メーカーには、必ずその会社のシンボルとなる横スクロールアクションヒーローがいるものである。任天堂にはマリオ、セガにはソニック、データイーストにはカルノフ&チェルノブ(?)……そしてナムコにもひとり、大物ヒーローがいたのである。それはマッピーでもなければクロノアでもなく、ましてやベラボーマンやピストル大名や河野名人でもない。ワギャンだよ、ワギャン! 『ワギャンランド』シリーズで主役を張った、ガチャピンカラーの不敵な怪獣ワギャンなんだよ!

……といっても最後にゲームに登場したのが10年近く前なので、本気で忘れられている可能性も高い。まずは彼の生い立ちから説明しなければなるまい。彼はもともと、ユーザーの声を感知し、その大きさによって反応を返すというエレメカだった。87年3月にゲーセンデビューを果たしたと言われているが、実際に見たという人は少ない。ナムコの広報誌「NG」ですら目撃情報を募っていたほどだ(出荷台数の少なさを自らネタにしたのか?)。そんな境遇をふびんに思ったのか、ナムコは手頃なサイズのワギャンと音声銃ワギャナイザーを玩具として発売し、彼を再デビューさせている。そして89年になると、ついに彼はFC用ACG『ワギャンランド』の主人公として脚光を浴びたのだった。

ワギャンのキーワードは「声」。エレメカも玩具もすべて声にまつわる品である。ゲームのほうもそれに従い、オーソドックスな横スクロールジャンプACGのスタイルでありながら、あえてワギャンに攻撃力を与えず、自らの声で敵を気絶させて進ませるという非暴力主義を貫いている。「ワギャナイザーを集めてパワーアップすれば体当たりで敵をはね飛ばせるじゃないか」とか、「スーパーワギャナイザーの立場は?」とか、そういうささいなツッコミは却下だ。ここで重要なのは、ワギャンに「敵を踏んで倒す」という動作をさせなかったこと。それをやっちゃあおしめえよ! それじゃあマリオは超えられねえ! という開発者の心意気であろうか。結果的に『スーパーマリオブラザーズ』の亜流としてではなく、独自のファン層を形成する人気シリーズとして7作も発売された。

衰弱する神経

さて、この記事を書くにあたって、当時の記憶をよみがえらせる

記念すべき1作目『ワギャンランド』。声を敵にぶつけて気絶させ、それを足場にするのがポイント

ために『ワギャンランド』『ワギャンランド2』『ワギャンランド3』『スーパーワギャンランド』『スーパーワギャンパラダイス』『ワギャンランド2』『ワギャンランド』（GG版）を一気にプレイしてみたのだが、これがやばい。途中で発狂しそうになった。

1作目はクリア経験もあるだけに懐かしくプレイできたが、そこであることを思い出した。このゲームはボス戦がちょっと特殊で、しりとりや神経衰弱といった激しくアタマを使うミニゲームなのである。しりとりはあらかじめ用意

『スーパーワギャンランド』でのボス戦しりとり。パーフェクト達成でいきなり残機が7つも増える

されたカードの絵に描かれた言葉しか使えないため、絵を裏読みしなければいけない。たとえば壷の絵が描かれたカードは、「つぼ」「とうき」「かめ」と複数の言葉として使用できる。これがわかってないとなかなか勝てない。当時は完璧に覚えていたのだが、15年の歳月は筆者の脳から記憶と思考力を奪い去ってしまったらしい。まさか灯台の絵が「うみのみちしるべ」として使われるなんて。また、神経衰弱もランダムではなく、実は法則性があったりするので侮れない。これも当時は完璧に覚えていたはずなのに……。

そんなこんなで1作目のボス、ドクターデビルとのしりとりを終えた頃にはもう燃え尽きかかっていたが、まだシリーズは6つもあるのだ。『3』以降は難易度調節機能もあるため、クリアそのものは難しくない。だが、シリーズが続くにつれてミニゲームの種類が増え、さらにミニゲームの発生回数も増える。しりとりで言葉出てこナイ。神経衰弱のパターンが読めナイ。数字当ても当たらナイ。モザイク当てクイズもまるで見えナイ。こんなのありえナイ。ゲームは1日1時間、ワギャンも1日1時間が限度だと悟った。

『ワギャンパラダイス』ではグラフィックに大幅てこ入れ。敵のデザインが『風のクロノア』っぽい……？

これだけ同じシリーズを一度にプレイするとさすがに食傷するかと思ったが、シリーズ最終作『ワギャンパラダイス』はまた新鮮な気持ちで楽しめた。正直に言うと、『ワギャンパラダイス』は今までまったくノーチェックだった。本作が出た頃にはもうPS版『リッジレーサー』が発売されており、SFCまで目が届かなかったのだ。しかし実際にプレイしてみると、その丁寧な作りに驚かされる。

SFC末期のゲームらしく、繊細なドット絵に魅了される。もともと1作目も細かな書き込みより、シンプルな線と色遣いで勝負していたが、『ワギャンパラダイス』にも同じドット絵魂が感じられた。そして何より、ミニゲームの種類を大幅に増やしつつも発生回数は抑えめで、メイン部分とミニゲームの主従関係が1作目に近くなった。アクション部分こそ命と思うゲーマーも、テンポよく遊べるだろう。ミニゲームのほうが好きなら、対戦モードで心ゆくまで楽しむこともできる。ゲーム開始前の年齢入力で難易度が下がるなど、低年齢層向けの配慮もそこかしこに見られ、お子様でも安心だ。これはGBAあたりに移植されると、FC時代にワギャンに親しんだ親の世代が子どもに買い与えてヒットするかもしれない。ただ、その場合、1作目からあるしりとりを復活させてくれると嬉しいなーと個人的には思う。

Topics 765

ナムコキャラクター2004

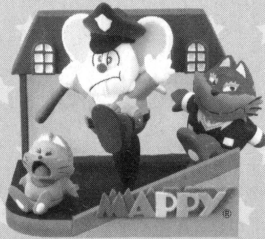
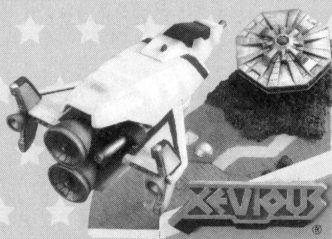
ファミコン20周年の興奮が冷めやらぬこんにち、ファミッ子、ナムッ子をさらなる興奮のるつぼへと誘うナムコのキャラクターグッズが登場してきた。今も昔も変わらずに愛されている「ナムコキャラクター」たちにまた会える！

Text by 榎本正幸（編集部）

ナムコレ

前号のトピックスで紹介した「ゲームサウンドミュージアム〜ファミコン編〜」が店頭に並んでから一ヵ月。読者の皆様はコンプリートできただろうか？「ユーゲー」編集部のある八丁堀近辺のコンビニは、なぜか食玩のラインナップが充実しているのは（普通のビジネス街のはずだが……）、弊社編集部と三才ブックス編集部が大人買いをするから……間違いない！（©長井秀和）

そんなわれわれを含む食玩戦士たちを熱くさせる商品がまたもや登場する。「ゲームサウンドミュージアム」を発売したメガハウスさんより発売される「ナムコレ」である。

ナムコ（ナムコット）初期作品の中から、特に人気の高いゲームのパッケージイラストをジオラマとして再現したホーリーなアイテムだ。ほかにも「ケロロ軍曹」でおなじみ（本誌的には「BIT FIGHTER」か？）吉崎観音氏デザインのキャラクターステッカーも付いて、コレクタースピリッツを煽りまくる逸品となっている。おっと、ヨーグルト味キャンディーも付いているので、糖分補給もできることを見逃すな。〝石〟のような意志でシークレットを引き当てろ！ それが食玩戦士の〝甲斐〟性だ（シークレットアイテムのヒント!!）。

倉庫だ。倉庫行って食玩を箱で買え！　箱で！

2004年　6月下旬発売予定
メーカー希望小売価格　各367円（税込）（税抜価格350円＋税5％）
彩色済ミニジオラマ（PVC製、一部プラパーツ使用）、ブラインドボックス入り
全8種（ノーマル7種＋シークレット1種）
クリアステッカー1枚、ヨーグルト味キャンディー1個付き

ワルキューレの降誕

立体化されたナムコキャラクターの次はコミカライズされたナムコキャラクターをチェック。

昨年発売の「コミックブレイドGUNZ」に読み切りで掲載された「再臨 ～ワルキューレの伝説～ ダイジェストストーリー」以来、連載化が待たれていた「ワルキューレ」。ついにナムコ公認の元、冨士宏先生が描く「ワルキューレの降誕」が、04年4月20日発売の「コミックブレイドGUNZ Vol・2」より連載スタート！今まで語られることのなかった『ワルキューレの冒険 時の鍵伝説』よりも前のストーリーが語られ、注目の第一回は「サンドラ一族」や「ヴィオレット」「ツインギラス」なども登場し、次回も魅力的なキャラクターの登場が予想される。

もし、あなたの前に〝時の鍵〟があるなら、次号が発売される夏まで時を早めてしまうことだろう。

ワルキューレの降誕 ストーリー

“時”を定める大時計が築かれてから、時の鍵が抜き取られるまでの間。ワルキューレがゾウナと死闘を演じる『ワルキューレの冒険 時の鍵伝説』のずっと前のお話……。

神々が住む天上界に、禍々しく不気味に浮かぶ「鏃（やじり）」の幻影が現れた。その鏃の幻影はやがて、人々が暮らすマーベルランドにも現れてしまった。

大女神は神族の少女に、鏃の偵察任務を命じる。碧緑の鎧を身にまとい、未熟さの中に凛々しさと高貴さを内包した幼い女神は、まさに戦乙女「ワルキューレ」であった。

掲載号
●月刊コミックブレイド5月号臨時増刊
コミックブレイドGUNZ Vol.2（発行：株式会社マッグガーデン）
●4月20日発売 ●特別定価：580円（税込）

野球ゲームのエポックメイキング
ファミリースタジアムシリーズ

友達と熱く戦い、そして、父親とも遊べる稀有な存在だった『ファミスタ』。まさに家族（ファミリー）を名乗るにふさわしいスポーツゲームだ

Text by 櫛引直樹（フリーライター）

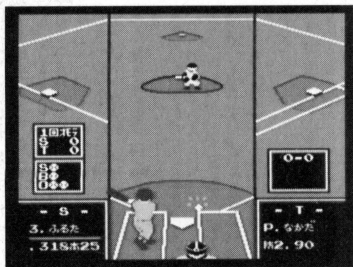
プロ野球ファミリースタジアム・87年度版・88年度版　ファミスタ'89開幕版・'90・'91・'92・'93・'94（FC）
ワールドスタジアム・'91（PCE）　ファミスタ1・2・3（GB）　スーパーファミスタ1・2・3・4（SFC）　ギアスタジアム（GG）

先頭打者ホームラン!!

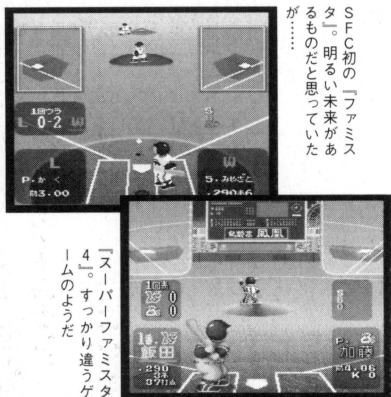
『ファミリー』シリーズの先頭打者として登場した、『プロ野球ファミリースタジアム』（以下『ファミスタ』）。ゲーム黎明期から、スポーツはゲームの題材として取り上げられることが多かったが、『ファミスタ』を野球ゲームの革新であるととらえているスポーツゲームファンは多いだろう。ゲーム化にあたり、ピッチャーが投げたボールをバッターが打つというところまでは意外とすんなりだった。しかし、まだ足りないものがある。選手の個性だ。FCソフトとして登場した『ベースボール』もチーム分けはしてあったが、能力は変わらなかった。つまり、野球の面白さのひとつである、個性を活かした打線が再現されていなかったのだ。そこに『ファミスタ』の衝撃。プロ選手がその個性を活かし、自らの操作で活躍する。それは、家庭でスタジアムを再現できるようになった瞬間だった。

ファミリースタジアム（FC）

『ファミスタ』の特徴は、前述した通り「選手の個性がゲームに反映されている」という部分だ。野手には打率とホームラン数、走力が設定され（91年版からは肩と守備力も追加）、投手は各変化球のキレを数値化、スタミナも用意された。また、投手と打者の駆け引きに縦の変化を導入したことも忘れてはいけない。落ちれば絶対に打たれないというフォークの強さは、仲間内で禁止令が出るほどの威力だった。ほかにも、当時はIコントローラにしかポーズボタンがなく、2Pが選手交代をする際には1Pにお願いしなければならないなど、ゲーム以外の部分でもさまざまな駆け引きがあったりしたものだ。しかし、それが対戦熱を冷ます要因になることはなく、初代以降、約1年ごとに「新しい『ファミスタ』買った？　買ったか、それじゃシーズン始まりだな」などという会話が交わされていたものだ。また、ナムコスターズの存在もかなり重要。ナムコキャラが集まったイロモノチームと思われがちだが、うまい人が使えば、「これぞファミスタ！」な戦い方ができるので、初心者と熟練者のハンデキャップであると同時に、『ファミスタ』の楽しさを伝える伝道師的なチームとなっている。

最後に、一作だけ見た目が変化している『ファミスタ』を紹介しよう。それは93年版。この93年版のみ、選手のプロポーションが全然違う（バッターが細い!!）のだ。気になる人は確認してみよう。

違和感を感じた人は『ファミスタ』好き。こんなに細いキャラは『ファミスタ』っぽくない（写真は『'93』）

スーパーファミスタ（ＳＦＣ）

ＦＣ時代には、ライバルどもを蹴散らし続けていた『ファミスタ』だが（ライバルはバントでホームランになってしまうようなソフトだったが……）、ハードがＳＦＣとなり『スーパーファミスタ』となってからは様相が変わってくる。ハードの性能が上がったということもあるが、何より、コントローラのボタンが増えたことが大きかった。ＦＣではボタンが２つしかなく、その２つのボタンでいかに野球をするかを突き詰めていたのだ。しかし『スーパーファミスタ』では、バットを持つ長さ調整にＬＲボタンを使用し、２ボタン操作という概念が消え去ってしまう。この２ボタン神話が崩れ去ってからか、シリーズを重ねるごとに『ファミスタ』は切り捨てていた要素を取り込んでいってしまう。特に『スーパーファミスタ４』では、それまで不可侵であった〝フォークを打つ〟ことまでもが可能となり、いわばゲーム性そのものが変わってしまっているのだ。野球ゲームに選手の個性を注入したのは『ファミスタ』だ。だが、『ファミスタ』は、野球をデフォルメすることでゲームに落としこんでいたはず。まずはゲームありき、それとは裏腹にリアルを志向する『スーパーファミスタ』。新ハードでの進化は、はたして『ファミスタ』に必要だったのだろうか……。

SFC初の『ファミスタ』。明るい未来があるものだと思っていたが……

『スーパーファミスタ4』。すっかり違うゲームのようだ

これぞ自己査定?! ナムコスターズ研究所

ナムコスターズは、ナムコファンにとってたまらないチームではあるのだが、私はひねくれ者なので、ナムコスターズはナムコが自社のソフトに対して付けている自己査定だとばかり思っていた。ナムコットにとっての一番打者はこのソフトだとか、4番はこのソフトでないと……などと考えていると思い込んでいたのだ。チーム内の入れ替わりはあるが、常に4番が「ぱつく」で、リリーフエースが「きやらはち」だったところをみると（野手は主にACG、投手はSTGとレースゲームからの選手名だった）、自己査定説もあながち外れていないのでは……。ちなみに、『ワールドスタジアム』には、他社のゲームをもじったキャラが一同に会する「ブラックカラーズ」なるチームが存在する。うがった目では見ないように。

勝手に決定！ ナムコスターズスターティングオーダー

野手編

打順	選手名	守備	元のゲーム	コメント
1番	ぴの	センター	トイポップ	しゃれにならない走力。塁にでれば1点もの
2番	まつぴ	ショート	マッピー	本当ならナムコの切り込み隊長のはずが……
3番	さんどら	ファースト	ワルキューレの冒険	主役を差し置いて登場しただけの実力はある
4番	ぱつく	サード	パックマン	不動の4番。ぱつくがいなければ勝負にならない
5番	たろすけ	キャッチャー	妖怪道中記	かなりの確率で中軸を打っていた。意外？
6番	ぎる	セカンド	ドルアーガの塔	パンチに欠ける。アイテムを集めていないせいか？
7番	かけきよ	ライト	源平討魔伝	チーム内では浮いてそうなダークヒーロー
8番	あむる	レフト	ドラゴンスピリット	レフトはなぜか人材不足気味……

投手編

フォーム	選手名	役割	元のゲーム	コメント
左上	ぴぴ	先発	ポールポジション	スピード勝負。フォーク1に男気を感じる
右上	せひうす	先発	ゼビウス	こちらは落ちる球が武器。球速も遅い
右下	ぽすこ	リリーフ	ボスコニアン	地味ながら、いないとこまるセットアッパー
左下	きやらはち	リリーフ	ギャラガ88	ナムコスターズの角みつお。今で言う大魔神

ファミリーシリーズの誕生 2

ボクらの競馬の初出走
ファミリージョッキーシリーズ

競馬ゲームが珍しかったあの頃、ひときわ輝いていた『ファミリージョッキー』。“元祖ジョッキーゲーム”ともいえるシリーズ4本を一挙紹介。

Text by 田中ノボル（フリーライター）

ファミリージョッキー（FC・GB）　ワールドジョッキー（PCE）　ファミリージョッキー2～名馬の血統（GB）

見た目よりも熱く厳しい戦い

『ファミリージョッキー』〝シリーズ〟といわれても、ピンとこないかもしれない。初代があまりにも有名すぎて、それ以外のタイトルはかすみ気味。「えっ、続編出てたの？」という人も意外に多いのでは？　『ファミリージョッキー』ファンの筆者にしても、存在は知っていたが、GB版の『2』がこんなにも楽しいなんて……と今さらハマった次第だ。

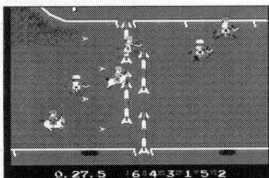
　でも、どうしてこのシリーズは途絶えてしまったんだろう。2人同時プレイでは、「16戦、最後まで生き残ろうぜ！」と、熱を出すほど友人と燃えて青春したのに。最近は、ナムコの競馬ゲームといえば、アーケードの『ファイナルハロン』か『マイドリームホース』か、といったくらい。有馬記念、オグリキャップの復活Vのように、新作として不死鳥のようによみがえらないかなあと。

ファミリージョッキー（FC）

快速馬インターラプター、ジャンプ無視のハイテック、バランス重視ディスコボーイ……。さまざまなパラメータを持つ、個性豊かな16頭から1頭を選び、Aボタンのムチとのジャンプを駆使してレースを連戦する競馬アクションが本作。馬の見かけはかわいらしいが、レースはなかなか厳しく歯ごたえあり。戦えるのは全16戦。1着を重ねなければ、GⅠに出ることは難しい。しかも5・6着になると即ゲームオーバー。だから、遠回りしている余裕はないのだが、コースに落ちている能力アップのアイテムを取って、パラメータを底上げするのも重要。タイムロス覚悟で先々を見据えるか、それとも確実に勝ちにいくか。これが悩ましかった。

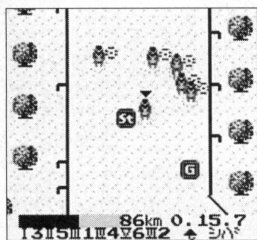
　もちろんご存知のとおり、2人同時プレイもOK。ただ、1着を争うなんて最初のほうだけ。たいがい、どちらかがすぐに脱落し、1人になってしまうが……。

　それと、忘れてはいけないのがファミリーモード。こちらは馬券が楽しめるモード。競馬法的にはなんだが、これが競馬への目覚めだったというファミコン世代も多かったと思う。

　筆者にとっては思い出のつまった競馬ゲーム。幼なじみのような存在だ。

パラメータはスピード、スタミナ、ジャンプ、ガッツ、ターボタイプの6種類

ヤヨイとユウタはハタチの社会人……には見えないよなあ

ファミリージョッキー（GB）

ファミコン版からなんと4年、GBで出されたのが本作。4年たっているが、内容はほとんど変化なし。強いて変更点を挙げれば、画面スクロールがプレイヤー中心になったこと。逃げ馬が速すぎて画面に押される、ということはなくなった。また、参戦馬の名前は、アグリキャップやスーパークリームなど、当時の競馬ブームを意識したネーミングが増えている。操作感が変わったものの、正直進化とまでは……。ただ、携帯ゲーム機で遊べるという点は大きかった。

レース中の横移動はスムーズ。他馬に当たって吹き飛ばされることはなくなった。ファミリーモードはなし

ワールドジョッキー（PCE）

GB版から約半年、PCエンジン版がリリースされた。最大の特徴は、4人までの同時対戦。また、新登場のジョッキーモードは、馬を1頭選んで連戦するのではなく、実際の騎手のように、レースごとに馬が変わるというモード。このモードでは、コースにスタミナの残りが増える星マークや、一時的に加速するアイテムなどが多数落ちている。大味だが、ゲームオーバーもないので、みんなでわいわい遊ぶ分にはいいだろう。馬券ゲームのファミリーモードも健在。

馬やジョッキーのグラフィックがよりかわいくなった。障害で転んでも体力はそれほど減らず、初心者に優しい

ファミリージョッキー2（GB）

93年発売のGB版。これ以降、『3』は出ていない。何と言っても目玉はナムコが発売したGBの周辺機器、バーコードボーイに対応していること。馬の操作はできないが、バーコードを持ち寄れば、最大6人まで対戦できる。どの競馬雑誌のバーコードが強いのかなんて、工夫次第では遊びの幅はぐっと広がる。

本編のメインモードも、バーコードが重要。今回は、レースや馬券で稼いだお金で繁殖牝馬を買って種付けし、馬を生産できる。そのときにバーコードを使えば、お金もかからず強い馬が手に入るのだ（ハズレもあり）。ぜひともバーコードボーイとセットで遊んでほしい。

4コーナー先頭は不利、追込は伸びる。他馬との接触は体力ロス大

「ユーゲー」のバーコードで馬制作。これはかなり強い!!

ちなみにレース部分は、操作方法は従来通りだが、中身は大きく変更された。まずは能力アップアイテムの廃止。また、出走できるレースが複数から選べるようになった。自分で操作せず「おかば」や「たく」といったジョッキーに依頼することもできる。障害レースの数も減り、より現実の競馬に近くなった格好だ。皐月賞に障害がないのが、初代ファンとしてはちょっと寂しいけど……。競馬っぽさとバーコードの楽しさでハマリ度は初代といい勝負。知名度が低いのが惜しい。

簡単手軽なテニスゲーム
ファミリーテニスシリーズ

ファミリー／ワールドシリーズの中でも、特に多人数プレイが熱いテニスシリーズ。なぜかオマケモードの凝り方も毎度尋常ではない。

Text by 罰帝（G-trance）

ファミリーテニス（FC）　プロテニスワールドコート（PCE）　スーパーファミリーテニス（SFC）

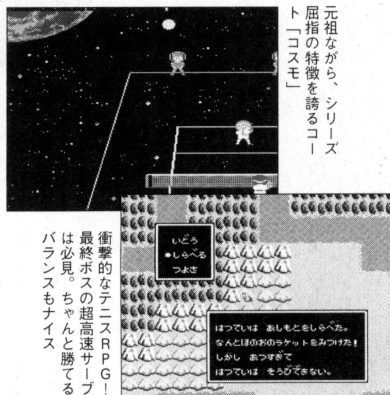
ファミリーテニス プロテニス ワールドコート

「ファミリーシリーズ」の初期作品として登場するも、『ファミスタ』の人気に隠れてしまい、発売当時はあまりヒットしていなかったように記憶している『ファミリーテニス』。しかし、ジワジワと人気が出て、今やテニスゲームを代表するシリーズになった。筆者はナムコスポーツ作品すべてに共通する「基本思想」は本作にあると考える。

具体的には、それまでのテニスゲームの常識を覆した「ラケットの判定の大きさ」がポイントで、初心者でも白熱したラリーが続きやすくなっている。こうした「補正の巧妙さ」ではナムコの右に出るメーカーは見あたらない。『ファイナルラップ』で後方の車が追いつきやすいようにされているとか、『リベログランデ』で異常にパスが繋がる局面が設定されていたりするような、「スポーツの要点を短時間で体感させる」演出は、目立たない要素だが作り込みを感じさせるものだ。

妙に横幅が広いコートの作りも同様。ダブルスで遊ぶ際に2人で分担しなければならない絶妙な広さで、明らかに「リアルなテニスではない」はずなのだが、その要素は決してテニスの本筋からは外れておらず、むしろその魅力を一層引き出していた。

翌年（88年）にはPCエンジンへの移植版として『プロテニスワールドコート』が発売される。内容的には『ファミリーテニス』のマイナーチェンジ版で、マルチタップに対応した最大4人で同時プレイできる点が特徴だ。コンピュータを含まない2対2のダブルス対戦は、当時中学生だった筆者の仲間内で非常に盛り上がり、同時期の『ボンバーマン』や『モトローダー』と並ぶ多人数対戦ソフトとして、重宝していた。

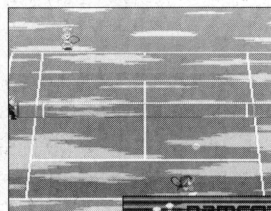
しかし、『ワールドコート』の楽しさは対戦だけではない。オマケモードとして収録されている「クエストモード」は、テニスとRPGが合体した前代未聞の迷作。マップ上で敵と出会うと、戦闘ではなくテニスで勝負。敵を倒して「おこづかい」を手に入れ、ラケットや靴などの装備品を買うという斬新な内容。対戦相手がいないと楽しくないスポーツ作品が多かった時代に、1人でも長く遊べるように考えられたこのモードの存在は画期的であった。

元祖ながら、シリーズ屈指の特徴を誇るコート「コスモ」

衝撃的なテニスRPG！最終ボスの超高速サーブは必見。ちゃんと勝てるバランスもナイス

スーパーファミリーテニス

PCエンジン版から5年後、待望の続編が登場する。もちろん5年の間には、他社からいくつものテニスゲームが発売されており、いくつもの作品を遊び倒していた。しかし、他社のテニスゲームは何かもの足りない感覚で、高校生になった地元友人連中が集まると、まだ『ワールドコート』をやっていたりした始末。そこにSFCで『スーパーファミリーテニス』が登場。良い意味で「昔と変わらない続編」がやってきたのだ。

変わらないと言っても、コートの種類は豊富になり、効果音やアナウンスはリアルなものになっていたりと、細かく改善されている変更点は多い。変わらなかったのは、あのプレイ感覚だけだ。

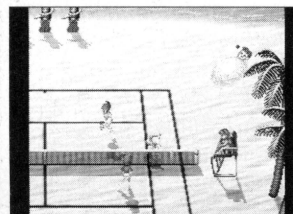
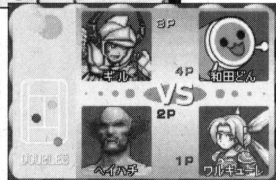
そして、本作にも激しいオマケが用意されていた。「ナムコットシアター　栄光の南十字星」と名付けられた、スポ魂ドラマチックなストーリーモードである。このモード、オマケにしてはかなり作り込まれた傑作。本来このモードは、トーナメントモードをクリアすると遊べるようになるのだが、手っ取り早く見てみたい方は、タイトル画面でセレクトを5回押してスタートしよう。最近「エースをねらえ！」を見ていた方には特にオススメだ。

朝もやの中でテニス。時間経過で日陰が変化するなど、視覚的な面も凝っているSFC版

namcot Theater
マコ「はい、コーチ！」
SUPER FAMILY TENNIS

今度はスポ魂ドラマ！どっちがオマケモードだか不明になりつつあるが面白いので許可

以降のシリーズは？

『ファミリーテニス』シリーズは、『スーパー』で一つの区切りを迎えた。テニスゲームとしての系譜は、『スマッシュコート』シリーズへと受け継がれてゆくが、個人的に『スマッシュ～』シリーズには、過去のシリーズが持っていた「対戦ツールとして使える手軽さ」が失われているような気がしてならない。ポリゴン化によって動作のディフォルメができなくなった点や、使うボタンが増えたことによる操作の煩雑化、さらにリアル志向への路線変更は、すでに「ファミリー」向けではない。もちろん作品としては良くできているのだが、過去作品と比較すると（特に『プロトーナメント』）は、テニスに詳しい人向けのマニアックな作品に見えてしまうのが残念だ。

そのあたりにナムコも気づいたのか、GBA版『ファミリーテニスアドバンス』はSFC版の直系進化に回帰している。旧シリーズに近い操作性と、シンプルな画面表現は、「当時燃えたプレイヤーが違和感なく遊べる」仕上がり。隠しキャラやアイテムも凝っており、バキュラ製のラケット（ボールを打ち返すと例の音が）など、往年のナムコファンなら笑ってしまう品揃え。予想以上に楽しめる作品だった。GBAを持っているなら「買い」の1本だろう。

『スマッシュ～』シリーズはPSで3作、PS2で1作が発売中。最新作は7月に発売予定だ

隠しキャラが熱いGBA版。ほかにもクロノア、ホリスムス、吉乃ひとみなど多数のナムコキャラが登場

レーサーの悲哀をここで知れ
ファミリーサーキットシリーズ

外見はオモチャみたい、だけどサーキットのシビアな感覚はほかのどのレースゲームよりも本物だ……それこそが『ファミサキ』の魅力なのだぜ？

Text by 飴尾拓朗（フリーライター）

ファミリーサーキット・'91（FC）　ワールドサーキット（PCE）

視覚じゃなくて……身体で感じるンだ

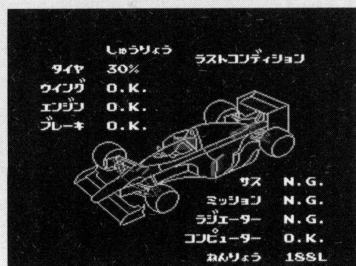
『ファミスタ』から続く『ファミリー』シリーズは、モータースポーツにも進出していた。その名も『ファミリーサーキット』。人を食ったようなタイトルで「何だァ、このグリコのオマケみたいなクルマは……？」これが最初の印象だった。ゲームという枠の中で、それまでのプレイスタイルといえば「制限時間内にゴールまで走り抜く」ものが主流だった。だが、本作は違う。

ノービスクラスでのフリー走行でクラッシュしたとき「復活しねえのかよ！」思わず叫んでいた。マシントラブルに見舞われたとき「オロオロする」しかなかった。ファーストプレイ時には一時間もたたないうちにコントローラを力いっぱい投げつけた記憶さえ残っている。それでも、ノービスクラスで初めて優勝したときに「さらに上のクラスでもっと走りたい」と本気で思った。

間違いなく、それまでのレースゲームにはない「何か」を感じていた。ハードの制約だけではなく、発想の貧困さが故に、それまでまかりとおっていたインチキづくしのレースゲーム。それらを全否定するかのようなフィーチャーすべてが「現実に即したモータースポーツ、ひいてはレースというものがシビアであること」を、体現しているに過ぎなかった。考えてみれば、当たり前の話だ。派手にクラッシュしてそのまま走り出すクルマなんてあるかい？　それだけヒドい目に遭って生き残っているドライバーがどこにいる？　ピットクルーを必要としないスプリントレースがどこにある？　そういった問いかけに対する回答の大半が本作の神髄であり、制作者が表現したかったことではないだろうか。

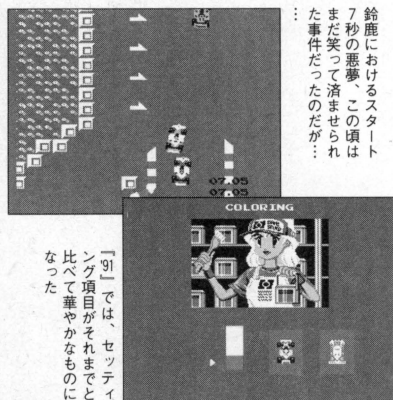
ゲームとしてシビアであるが故に、賛否両論分かれるタイトルになったのは言うまでもない。当然、温っちいゲームに慣れきったユーザーからはブーイングの嵐だったに違いない。しかし、モータースポーツにおいておよそ実現しうる、突拍子もない展開にほれ込んで、寝食忘れてコースに出向いたレーサーは数多く存在する。

「カーレース」というものに対して、ゲーマーが抱いていた幻想を強く打ち砕き「現実」を見せつけるには、綺麗なグラフィックなんていらない。

『ファミサキ』に、新しいものを常に作り続けるというナムコットの神髄を垣間見た。

さながら、チーム運営をしている感覚になれる作品だ。写真は『ワールドサーキット』

ファミリーサーキット
ファミリーサーキット'91

セッティング時やレース中に流れる「ほのぼのしたBGM」や、「フロスト」、「サトルN」などといった『ファミスタ』から引き継がれた「4文字表記の人名」が、ゲームをより一層ホンワカした雰囲気に仕上げている。しかし、ゲームを始めた瞬間、握っていたコントローラに力が入ることだろう。各種セッティングによる挙動のダイレクトなフィードバック、一瞬のミスが許されない状況でありながらも、シンプルであるが故に「また挑戦しよう！」そう意気込むことができる原動力が本作には存在する。

『91』は、電源をつけると懐かしいフレーズが流れる。セッティング項目が前作よりもマニアックになり、より細かい調整が可能となった。ベストセッティングとは言えないが、最初はある程度調整してあるプリセットカーを選ぶことも可能だ。前作の特徴だった「シンプルなグラフィック」は少しだけ強力になり、外見はより「レースらしく」なった。しかし、ゲームバランスは前作のほうが優れており、バランスを崩すだけであっけなくコマのようにくるくる回ってしまって、本作を機にどんどん初心者おいてけぼりの作品へと変貌した、残念なタイトルでもあった。

鈴鹿におけるスタート7秒の悪夢、この頃はまだ笑って済ませられた事件だったのだが…

『91』では、セッティング項目がそれまでと比べて華やかなものになった

ワールドサーキット
スーパーファミリーサーキット

それまで、FCのみで展開されてきた『サーキット』シリーズは、他のプラットフォームにも展開された。FC版『91』とほぼ同時期にリリースされた『ワールドサーキット』はPCEへ、『スーパー〜』はSFCへとそれぞれ投入された。残念でならないのは、シリーズを重ねるごとに「見知ったドライバーの名前」が姿を消したことと「よりシビアになったこと」により新規ユーザーの取り込みはおろか、既存のユーザーまでもが離れてしまったことではないだろうか。前者は大人の事情だろうが、後者はゲームにおいて忘れてはならない「楽しく走るためのウソ」をつき切れなかったことに起因するのではないだろうか。

制作者側が思い描いていた「モータースポーツシミュレータ」と、ユーザーが求めていた「レースゲーム」とのギャップが激しすぎたこと……制作者が「あくまでゲーム」であることを忘れてしまった代償は、あまりにも大きかったのかもしれない。とっつきやすさ、遊びやすさだけで見ると間違いなく『初代』に軍配が上がるだろう。しかし、その後発売されたあらゆる名作レースゲームにも、その志は継がれており、レースゲームというジャンルにおける、大きなターニングポイントとなった作品として、今後も語り継がれていく名作だ。

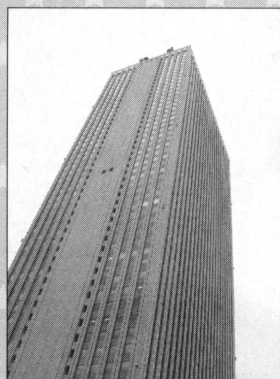
『ワールド〜』では、各項目のセッティングがひと目でわかるように改善された

『スーパー〜』ビジュアル、レースともに強化された反面、シビアな操作が要求される

祝!! ナムコ50周年記念企画

六十階参り@サンシャイン60 決行!

IWGP ナムコの回

今回はナムコット特集ということですので、「ナムコ＝『ドルアーガの塔』＝60階＝サンシャイン60」、というパックマンのデザイン並みにシンプルな考えで、サンシャイン60に行ってみることになりました。もちろん、池袋くんだりまで行って、サンシャイン60の

不思議な不思議な池袋。あんな高いところまで歩いて登るとは……。高いところが好きな連中です

展望台に登り、「うわぁ～高い、高い！『ユーゲー』編集部はどの辺りかなぁ?」なんてやっても芸がありません。ここは一発、体を張って、サンシャイン60最上階まで階段で登りきる「お百度参り」ならぬ「お六十階参り」に挑戦することにいたしましょう。

ちょうど来年はナムコ生誕50周年ということなので、ナムコの今後の繁栄を祈願しながら、サンシャイン60を階段で登りきるのです。新入部員山本のオリエンテーションもできますし、『ドルアーガの塔』でギル・ガメスが登った60階の塔の疑似体験もできてしまうのですから、一石スリーバード。決して激務からエスケープするためでも、散財ツアーinブクロでも、「MGウィングガンダムVer・Ka」を探しに行ったわけでもありませんのであしからず。

黄金週間で浮かれる街の人々を尻目にスガモプリズンもとい、ドルアーガの塔ならぬ、サンシャイン60に臨む「ユーゲー」編集部3人の運命やいかに? ていうか、入稿2日前なのに、大丈夫なの?

編集部のある新富町からサンシャイン60のある池袋までは、東京メトロで20分ちょい。所沢市民の北郷にとって、池袋は庭みたいなもの(!?)。迷うことなく、サンシャイン60に到着……するはずが、アクシデンツ!

北郷、榎本、山本、3人そろって池袋という土地に苦い思い出を抱えていることが発覚。苦い(当時は甘い)体験がフラッシュバックし、各人トラウマタイムに突入して、しばし活動停止。

各々が心の迷宮から帰ってくるまで多少時間がかかったものの、なんとか復帰し、目指すサンシャイン60へ!

さて、通常は昇降機を使えば、あっという間(30秒くらい)に到着する60階ですが、それを使っては意味なし芳一。己の足で歩いてこその「お六十階参り」ですから、まずは60階まで続く階段を探さなくてはなりません。しかし、これが見つからないこと……。さすがスガモプリズンといったところ。

もともと「階段で60階まで登れる」というネタ自体、榎本のうろ覚えの記憶が出どころですので、編集長北郷と新入部員山本の不信感はつのる一方。「こいつの甘言につられた俺がバカだった」と北郷が後悔し始めた頃、4階にて階段を発見。♪チャララ～チャラ～チャララ～チャラッラ～(『ドルアーガの塔』面クリの音)。

踊り場には「4」のプレートがかかっており、このまま気合で登り続ければ、60階まで到達できることが予想されます。60階までの長い道のりは「俺的ナムコ話」で盛り上がることに。3人寄ればかしましいってやつでしょうか?

榎:そういえば、親父に初めてゲーセンに連れていってもらったときにやったゲームが『ポールポジション』でした。クラッシュ時の

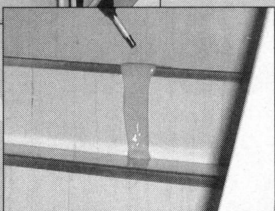
爆発が子ども心にすごく怖くて、号泣したのを今思い出しました。
山：よくゲーム嫌いにならなかったですね。僕はゲーセンで『マッピー』をやったとき、「トランポリンを切る」ゲームだと思って、ひたすら切って死にまくってました。
榎：ウハハ。センスないな。北郷さんはナムコ信者でしたっけ？
北：おうよ。『源平』で転んだね。あと、『リッジ』。当時、所沢になくてさぁ、チャリで1時間かけてやりにいったさぁ。
榎：テレビでナムコットゲームのCMが流れると、何か得した気がしませんでした？
北：そうそう。なんかゲームしたような気分になったよね。親にさり気なくアピールして、買わせようとしたり。
榎：あと「ラジアメ」！ 北郷さんも聴いてたとか？ ラジラジ。
北：うん、公開録音も行ったくらい好きだったね。ハガキも読まれたぜ。アメアメ。
榎：「ナムコ提供番組」っていうフレーズに釣られて（?.）、聴き始めるじゃないですか。ゲーセンに置いてある「NG」とか見て。
北：おぉ。俺もそうだ。ナムコゲームのCMがコンスタントに聴ける番組なんてそうないからな。
山：そんな文化があったんですね。ちょっとジェネレーションギャップ。
榎：で、深夜放送という独特の空気と斉藤洋美さんの、あのノリでやられますね（笑）。今はインターネットラジオとして復活していますが、ジングルがナムコ曲のままなのが最高にイカします。

……といった「俺的ナムコ話」は20階手前くらいまでしか続きませんでした。というのも、60階を目指し、初めこそ意気揚々としていた編集部員たちですが、20階を過ぎたあたりから徐々にペースダウン。原因は日頃の不摂生にほかなりません（ここしばらく家に帰ってないし）。40階を過ぎると、3人の口からは「ギルすげぇ」「ギル最強」「アスキー発行の『ドルアーガの塔』攻略本に載ってたクイズの答えに"ギルがメッシュ"ってあったけど、問題はなんだっけ？」といったギルをたたえる言葉しか出てきません。単純に階段を登るだけでも相当に体力を使うのに、鎧を身につけ、モンスターと戦い、不条理な謎を解きながら塔を攻略することは相当に苦難であることが予想されます。ギルのバイタリティには頭が上がりません。

途中でレッドスライムにエンカウントしたものの、無事、最上階である60階に到着。カイに会うことができました！

なお、階段から展望台に入ることはできないので、帰りも階段を使用して帰るハメに（ガックリ）。ちなみに所要時間は片道20分、大量の汗をかきました。

もちろん、帰りはサンシャイン60内の「ナンジャタウン」で開催されている「チーズケーキ博覧会」でチーズケーキをひととおり食べつくしてフィニッシュです。あ、ケーキ代、ケーヒで落ちますか？

とりあえず、20階到達。ナムコ話に花が咲きます（元気なうちは）

レ、レッドスライム（東急ハンズ税込み714円）が現れた！

幾多の困難を乗り越え、60階にてついにカイと対面です。刺したらZAPして楽に帰れるかなぁ……（台なしなオチ）

Text by 榎本正幸（編集部）

PCEへの移行 1

第二次ナムコブームの金字塔
ドラゴンスピリットシリーズ

1UP 00　HI-SCORE 50000
DRAGON SPIRIT
TO START PUSH RUN BUTTON
namcot
© 1987,1988 NAMCO LTD.
ALL RIGHTS RESERVED

『ゼビウス』以来久しぶりの縦スクロールシューティング。しかし、主人公は大空や宇宙の戦闘機ではなく、神々しい蒼き竜の姿をしていた。

Text by 飴尾拓朗（G-trance）

ドラゴンスピリット（FC・PCE）　ドラゴンセイバー（PCE）

もう一度あの咆哮を聞け

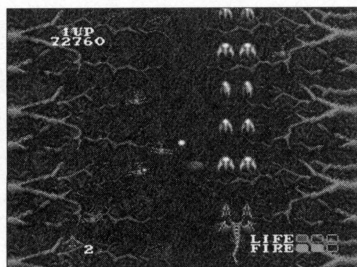
2つのボタンを使い分け、地上と空中を攻撃できること、壮大なバックグラウンドストーリーが存在すること、すべてにおいて『ゼビウス』の流れをくむ作品だが、そこには金属質な地上兵器は存在しない。あるのは肥沃な大地と、すべてが自分に向かって牙をむく幻想的な生物。『ドラスピ』は、アーケードフリークを虜にし『源平討魔伝』と並んで、第二次ナムコ黄金期を築いたとまで言われる作品だった。後年、その人気を引き継ぎ『セイバー』が投入され、両者はPCEに、『ドラスピ』は追加要素を入れてFCへと移植された。

そして、シューティングにおいて当時のトレンドだった「ボンバーによる回避」を取り入れないで、純粋に弾よけに徹することができるゲームシステムは、その後『F/A』や『ブラストオフ』などの作品に受け継がれていく。

ドラゴンスピリット（PCE）

本作では主に2種類のパワーアップが存在する。青い卵から出てくるアイテムを取ることで首の数が最大で3つまで増え、同様に赤い卵では、空中ショットの威力を上げることができる。首の数を増やすことで攻撃レンジが拡大し、空中と地上を同時に攻撃できるようになるが、自機の当たり判定が少し大きくなってしまう。また、火力そのものの威力を2倍、4倍、8倍とアップさせることができるが、8倍火力にしてしまうと連射がきかなくなるなど、強い火力の代償は大きく、最強装備が必ずしも強いとは限らない。

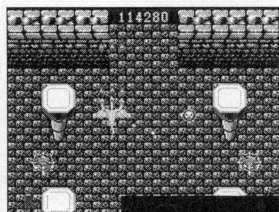
そこで、ユーザー間で当たり前のように使われていた攻略法が首の数、火力ともに最強装備の一歩前でとめておく「寸止めパワーアップ」だった。当時は、複数のパワーアップ要素というのもたいへん珍しかったが、AC版と比べてPCE版ではこの「寸止め」がより重要視され、後のシューティングにも大きな影響を及ぼす。蒼き竜の咆哮と、まだ見ぬアリーシャ姫に想いを馳せ、熱くハマっていたのを覚えている。その後、ゲームスタイルを同じくして新たな要素を取り入れ、（外伝的な位置づけの）FC版と、続編である『セイバー』へと続いていく。

本作は、AC版と比較されるにつけ違いが目立ってしまうが、PCE初期にハード普及への貢献という、大きな実績を残したタイトルだったのではないだろうか？

当時、自宅で『ドラスピ』が遊べる衝撃は大きかったに違いない

ドラゴンスピリット 新たなる伝説（FC）

唐突に出てきた「『ドラスピ』FCに移植」の報は、ユーザーの見解を「再現性に対する不安」と「FCで遊べることへの期待」の真っ二つに分けるものだった。ゲームは、前作の主人公アムルが前作の最終ボス「ザウエル」と対峙するところから始まる。対ザウエル戦での勝敗は息子レイス（本作の主人公）の身体の色の変化と「モード変更」という形で後に大きな影響を与える。

オリジナル版との差別化のために、特定の条件を満たすと各ステージ間にはユーザーに対するご褒美として、精霊（あるいは巫女）からのメッセージとグラフィックが現れる。しかし、そのメッセージは、各モードによって変化し、ザウエルに敗北することでプレイできる「ゴールドドラゴンモード」では、メッセージがおちゃらけていたり、レイスがふがいないなど必見の価値ありだ。

FC版に追加された「モード変更」は、難易度のバランス調整を含めた「低年齢層へのアピール」とともに、既存ファンに対するアフターサービスも具現化した。移植作品の新しいスタイルとしてユーザーに受け入れられ、後のゲームに対しても大きな影響を残したのではないだろうか？　本作は、ハードの性能差という超えられない壁を無理矢理乗り越えながらも、孤軍奮闘した作品だった。

オート連射やヌルい難易度、至れり尽くせりのゴールドドラゴンモードだが、いつかはブルーでクリアしよう

ゴールドドラゴンモードで出てくるメッセージの馬鹿さ加減に父ちゃん（アムル）情けなくて涙出てくらァ……

ドラゴンセイバー（PCE）

世界観としては前作を受け継ぐものの、そこは別の惑星、別の時代における物語。

この頃のナムコのアーケードゲームには『オーダイン』などをはじめとして、海外市場も視野に入れた「2人同時プレイ」というフィーチャーが多く取り入れられていた。孤独に遊ぶのではなく、友達と協力してゲームを進めて行くというプレイスタイルが重要視されていたのだ。

また、当時のシューティングゲームに多かったのが「多彩なパワーアップ」。基本的には攻撃方法の違いによる差別化と、ゲーム攻略に戦略性を持たせることを目的としているフィーチャーだが、本作においては「ドラゴンの状態変化」という方法を取っている。各ステージに有効なパワーアップが必ず存在するとともに、素の状態であっても「タメ撃ち」による強力なショットによってなんとか先へ進める、八方ふさがりにならない絶妙なゲームバランスもユーザーのチャレンジ精神をたぎらせたに違いない。

ハードの制約により、AC版におけるクオリティの高さを維持することは困難だったが、2人同時プレイによる「ゲームの楽しさ」を知るにはいいタイトルだった。

そして、前作と同じく、リセットを繰り返すことで実行できる「縦画面モード」も健在だったことを追記しておく。

ハードの制約をはねのけて、常に新しいものを見せてくれるのが同社の魅力か

PCEへの移行 2

昔話と地獄のコラボ!

妖怪道中記

和風テイストてんこ盛り。オトナも手を焼くいたずら小僧「たろすけ」の地獄巡り。ラストに待ち受けるのは天国か地獄かはたまた……？

Text by 飴尾拓朗（G-trance）

妖怪道中記（FC・PCE）

難易度も地獄の一丁目

ナムコの「常に新しいものを」という心意気は、本作『妖怪道中記』でも遺憾なく発揮されている。

序盤は日本の昔話をモチーフにした世界観と地獄が融合したステージ構成、後半になると地獄の中枢へと足を運ぶことになる。「画面の半分ほど」しか使わないメイン画面はそれまでのゲームには非常に珍しく、残りの半分がたろすけのステータスなどを表示するサブ画面となる。もののけに対してたろすけは「気合」を放つことででしか対抗できない。この気合には「タメ」があり、最大威力だと敵を貫通する弾を放つことができるが、ためすぎるとたろすけが疲れてしまって、しばらくの間動けなくなってしまう。威力の大きい攻撃をするには、絶妙なタイミングが必要というわけだ。この要素がホンワカした画面でありながら、ゲームを「緊張感漂う展開」に仕上げているのではないだろうか。

当時、『ファンタジーゾーン』などから登場した「お買い物システム」が本作にも採用されており、体力を回復する食事やたろすけ自身をパワーアップさせるためのアイテムなど、ゲームの進行上不可欠なものがそろっている。ご利用は計画的に（マジで）。

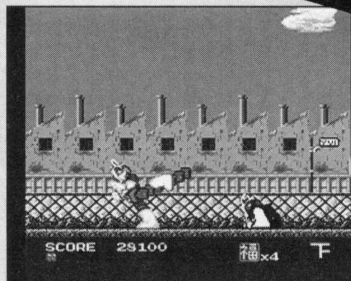
前半のボス戦では先祖もんもたろ〜を呼び出して、まったく違う操作系で戦うことになったり、「竜宮城の亀を買い戻す」といったクリア条件が設定されているステージもあったりする。最終的には「たろすけがこれまでに取った行動」によって、5種類の結末に分岐するのだが、当時はマルチエンディングそのものが珍しい時代だったので非常に驚いた覚えがある。また、FC版にはイベントやパラメータが追加されており、PCE版と比べるとAC版の完全移植を目指すのではなく「ハードの器にあった独自の移植」を目指していたことがうかがえる。FC後期におけるACタイトル移植に関してはこの傾向が非常に強く、既存のファンだけではなくFCオンリーの新規ユーザーにも興味を持たせようと努力した結果なのだろう。

画面の半分だけを使ったゲームシーン、買い物システム、マルチエンディングなど、それまでになかった要素をうまく味付けし、独特の世界観との融合にも成功した本作。辛口な難易度と珍しさが話題を呼び、深く静かながらも熱狂的なファンが多かった作品である。

当時はこのシーンと乙姫様の踊りだけで、皆一様に「ムッハァ！」となったンじゃないのォ？

時間の経過とともに出現する永久パターン防止キャラの「鬼火」。こうなると、まさにお手上げ

PCEへの移行 3

正義の味方ベラボー参上!!
超絶倫人ベラボーマン

これぞナムコ最強のB級ヒーロー!!　レトロ情緒あふれる街並みとギャグ満載の世界が魅力的。銀の力で爆田博士の野望を阻止せよ！

Text by 上志野雄一郎（フリーライター）

機種：PCE　発売日：90・7・13　価格：6800円　ジャンル：ACG

サラリーマンから正義の味方に大変身

数あるナムコ作品の中でも特異な雰囲気を持つ『超絶倫人ベラボーマン』。平凡なサラリーマン中村が、アルファー遊星人から授かった銀の力（百円玉）の能力で、正義の味方ベラボーマンに大変身！　世界征服を企む悪の科学者・爆田博士に立ち向かうというブッ飛んだ設定から、今でも根強いファンを持つ作品だ。昭和40～50年代をほうふつとさせるレトロな街並みを舞台に、敵味方とも奇妙奇天烈で魅力あふれるキャラがてんこもり！　忍者なのにヘビメタ風貌なベンジャミン大久保彦左衛門や頭に火縄銃、両手足に扇子を持ちプカプカと空中を漂うピストル大名など、個性豊かなキャラを挙げればキリがない。その人気っぷりは、某マイコン雑誌にて「ベラボーマン怪獣・怪人図鑑シリーズ」なるコーナーが連載されるほど。そんな中で一番強烈だったのが、やはり爆田博士その人。博士の爆発した髪型は寝癖やヘアースタイルではなく、「アインシュタインの右脳、エジソンの左脳、ヒトラーの脳下垂体を自らの頭部に移植したから」との驚愕の事実を公開し、全国一千万のベラボーフリークたちを卒倒させてしまったぐらいだ。

アーケード版ではベラボースイッチというセンサーを搭載し、ボタンをたたく強さでパンチ、キックとジャンプ力の強弱を調整できるシステムを採用。ＰＣエンジンに移植の話が出たときは、これをどう再現するのか？　とファンの間では無駄に熱い議論が交わされた。結局ボタンを押す長さに落ち着いたのだが、アーケード版のファンが触れても違和感のない入力感覚は、まさにお見事の一言。ＰＣエンジン上で巨大キャラや、なくてはならない豊富な音声をどこまで実現できるかなど、移植に至ってはかなり心配もされたが、問題なくベラボーのツボをしっかりキープ。面数やデモこそ削られはしたが、ハード性能を考えれば驚くほどの完成度だ。

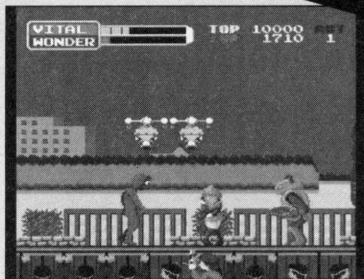
『源平討魔伝』のスタッフが手がけた本作は、その名に恥じぬ素晴らしい内容だった。しかしながら、移植されたのは意外にもＰＣエンジンのみで、絶対に収録されると信じられていた『ナムコミュージアム』にも未収録。それ故にこのＰＣエンジン版『ベラボーマン』は貴重な一本と言えるだろう。

いきなり飛び出す寒いダジャレは絶妙なタイミングで登場する

とにかくインパクト抜群な爆田博士。その風貌はあまりにも強烈だ

PCEへの移行 4

モーソーしてから、寝てください

ワンダーモモ

ゲームの難易度も周囲の目もすべてはモモへの愛で乗り切れ!!　と主張した、ナムコらしからぬ作品。華麗なキックで悪者退治だ

Text by 遠藤昭宏（フリーライター）

機種：PCE　発売日：89・4・21　価格：5200円　ジャンル：ACG

L・O・V・E ワンダーモモ!!

面クリアごとに幕が下ろされる、デパート屋上のヒーローショーのようなステージ、舞台の下にはハチマキした応援団にカメラ小僧。遊べば80年代アイドルを思い出さずにはいられないのが『ワンダーモモ』だ。

「ロリコット星出身のモモと怪人軍団ワルデモンの戦い」全12幕が「ナムコシアター」で上演されているという物語。変身やワンダーリングという要素が目を惹くが、ダメージ時の悲鳴や開脚キックのほうが印象深い（きっと筆者だけではないはずだ）。

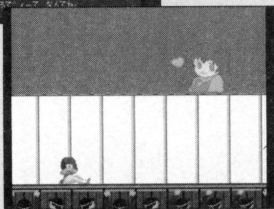
87年にACに登場した『ワンダーモモ』は、パンチラキックとジャンプで悪者を倒して先に進むACGで、当時としても取り立てて特別な要素があるわけではなかった。女の子が変身するというアイディアは良かったが、操作性が悪く大ヒットとはいかなかったのだ。筆者がゲーセンに入り浸る前、小学生時代に見た『ワンダーモモ』の印象は「なんだか変なゲーム」止まりだった。それでも主人公モモの魅力に取りつかれた人が少なからずいたのも確か。イマイチと思いつつも、幕に描かれた絵を見るためにお金をつぎ込んだ人もいるはずだ。

そんな彼らのおかげか『ワンダーモモ』は89年にPCEに移植される。移植度は完全までとはいかないがなかなか良く、ステージクリア時に一枚絵が表示されるようになった。この部分だけ見ればファンの欲求を理解した好移植と言えるだろう。しかし、一部の熱狂的ファン以外にはその評価は高くない。操作性の悪さも移植されてしまったためだろうか……。

ただ、当時はPCEにおける美少女ゲームの割合は少なく、その後の行く末を考えれば、早すぎるゲームだったのかもしれない。

ナムコは本作以前からこういった方向性のゲームを発売しており、その後も『メルヘンメイズ』や『フェリオス』『ワルキューレの伝説』などの美少女路線（今で言うところの"萌え"）を意識したゲームを制作し続けていたことが面白い。『ゆめりあ』で驚いていてはいけないのだ。現在ではこの『ワンダーモモ』はかなり安く手に入るので、遊んだことのない人や興味のある人は一度遊んでみてはどうだろうか。ゲーム全般からかもし出される80年代の空気はほかのゲームでは味わえないはずだ。

当時は美少女ゲームが少なく、ビジュアルシーンは話題となった

幕に描かれている絵が完全移植ではないのが残念

PCEへの移行 5

鏡の国のアレ メルヘンメイズ

「不思議（鏡）の国のアリス」をモチーフとしたジャンプアクション。見た目の印象とは異なるハードな遊び応えは移植版でも健在。

Text by 罰帝（G-trance）

機種：PCE　発売日：90・12・11　価格：5500円　ジャンル：ACG

ここは素晴らしい不思議の国ですね

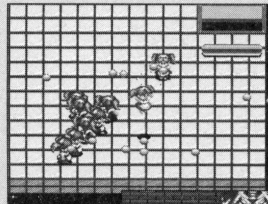
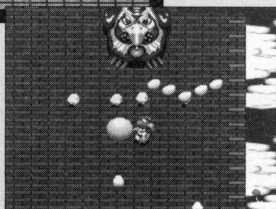
独特のクォータービューと多重スクロールで、不思議な立体感を表現していた業務用作品の移植作。業務用／PCE版共に、その世界観のモチーフとなっているのは、1860年代に英国のルイス・キャロルによって発表された小説「不思議（鏡）の国のアリス」である。文学作品としてだけでなく、映画やミュージカルの題材としても親しまれ、ディズニーアニメにもなったこの小説は、現在も世界中で翻訳版が発表され続けているベストセラーだ。

本作『メルヘンメイズ』は、そんな世界的ヒロインであるアリスを操り、鏡の国を救うために進んで行くという内容。登場する敵キャラのデザインから察するに、ディズニーアニメ版に最も強い影響を受けていると思われるが、ストーリーは「鏡の～」に近く、スタッフが勉強熱心なのか、単なる趣味だったのかは不明である。

トップビューに変わったけど？

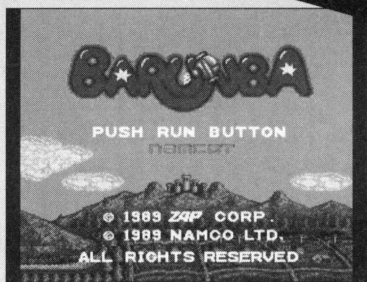
PCE版では、業務用版の特徴的なシステムであったクォータービューが大胆にもトップビューに変更され、多重スクロールも再現されていない。得点や時間制限といったアーケード的な要素もカットされ、クリアを目指すだけのACGに変貌しているため、パッと見は「別物」に見えてしまう。だが、遊んでみるとプレイ感覚は悪くなく、苦労の跡が伝わる考えられた移植だった。

面構成も家庭用オリジナルのものに差し変わっている。滑って移動しづらい「こおりの国」、いかだで川を渡る「みずの国」、偽アリスが大量出現する「かがみの国」など、新しいステージは雰囲気を壊さずにまとまっている。

「敵に攻撃を受けても、ステージから落ちない限りセーフ」というシステムは健在だが、吹き飛ばされる距離が非常に長く変更されている。この変更は、業務用よりも慎重に進む必要性を生んでおり、一層緊張感のあるゲーム性に生まれ変わっているのだ。制限時間を教えてくれるウサギ（原作小説で、懐中時計を持って時間を気にするキャラ）がいないのは残念だが、時間を気にせず、腰を据えて攻略させようとした、家庭用ならではの意図も伝わってくる。コンティニューを駆使して、挑戦してみてはいかがだろうか。

大量の偽アリスに襲われる「かがみの国」は、ちょっと某STGの最終面を思わせる。弾幕も激しいし

本作の業務用版と、STGの『ビューポイント』に共通点を感じるのは、筆者だけだろうか？

PCEへの移行 6

意表をつく360度シューティング

バルンバ

ナムコットのPCEオリジナルシューティングは、サイドビューでありながら横スクロールとは限らない、かなり変則的なものになっている。

Text by 原田勝彦（フリーライター）

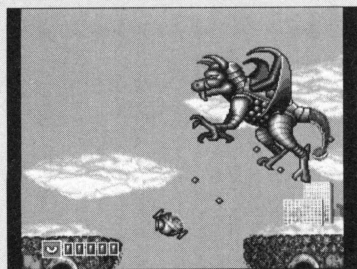
機種：PCE　発売日：90・4・27　価格：6800円　ジャンル：STG

トリッキーさで賛否両論

『ギャラガ』『ゼビウス』といった名作を輩出し、シューティングの歴史の中でさんぜんと輝くナムコだが、賛否両論なゲームを出していたりもする。たとえば家庭用オリジナルとして発売された『バルンバ』がそうだろう。

当時のPCEシューティングを眺めてみると、その多くがアーケード移植か、または『ガンヘッド』や『スーパースターソルジャー』といったキャラバンSTGの影響を受けた爽快感重視のものになっていることがわかる。そこであえてまったく別の方向性を打ち出すところが、ナムコのナムコらしいところではないだろうか？　このゲームの直後にキャラバンSTG風味な『ファイナルブラスター』を出してたりもするんだが、まあ深くは突っ込むまい。

ゲームはサイドビューで進行していくが、スクロールは横方向とは限らない。縦横斜めの全方向にスクロールし、縦横斜めのどこからでも敵が襲いかかってくると思っていたほうがいいだろう。それに対抗する本作の自機、スフェリカルファイター（球状戦闘機）バルンバは縦に360度回転する砲塔を備えており、全方向への攻撃が可能となっている。まさにすべてが360度の世界。実にトリッキーな仕様だ。Ⅰボタンで砲塔右回転、Ⅱボタンで攻撃、スタートボタンで砲塔左回転という操作方法もトリッキー極まりない。しかも武器変更にセレクトまで使う。パッドを握らず膝の上に置き、右手の人さし指、中指、薬指を使い分けて巧みに砲塔を操ることを要求される。慣れるまではかなり時間がかかるだろう。このトリッキーさが、賛否を分ける原因となっているわけだ。

筆者の個人的な見方としては、360度回転というシステムはあまり評価できない。なぜならSNKの『怒』やカプコンの『ロストワールド』（MD版、PCE版は『フォゴットンワールド』）がすでに実現していたアイディアだからだ。だがその一方、キツイと不評の敵配置やステージ構成は逆に評価する。サイドビューだから自機が右向きで敵が左向きだとか、必ず敵が右からやってくるなんて、一体誰が決めた？　確かに難易度は高く、初心者向けとは間違っても言えないが、変化球を求める屈折ゲーマーにとっては、この360度回転をフル活用させようとするゲームバランスが興味深く思えるだろう。ちなみに、本作はPCEだけでなくMSX2でも発売されている。

ステージ1のボス。弱点は顔や腹ではなく、尻尾。画面右下から左上に向かって撃とう

PCEへの移行 7

キャラバンシューティングにあらず
ファイナルブラスター

「ボスコニアンシリーズ完結編」という触書で登場するも、ほとんどオリジナルのSTG。タメ撃ちの「火の鳥」攻撃が攻略のカギ。

Text by 罰帝（G-trance）

機種：PCE　発売日：90・9・28　価格：6800円　ジャンル：STG

ボスコニアンサーガここに完結？

ナムコSTG好き野郎としては、『ギャラガ'88』や『ゼビウス』『ドラスピ』に『オーダイン』（書き出してみると意外に多い）などを購入するのは当たり前だが、本作をスルーしてしまった人は意外に多いのではないだろうか。

この『ファイナルブラスター』という、あまり知られていない作品。本特集でこれまでに紹介した『ボスコニアン』『スターラスター』、そして業務用のみで発表された『ブラストオフ』に続く「ボスコニアンサーガ」（勝手に命名）の最終章に当たる作品で、オフィシャル設定でも、ストーリー的につながっていることがちゃんと明言されている。

『ボスコニアン』好きが原因でX68000（マニア向け高級ゲームマシン。パソコンとしても使える）を入手してしまうような筆者としては、このソフトをスルーするわけにはいかなかったが……。

スパイシップだけが続編らしさの片鱗か

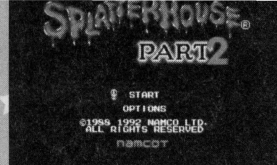
遊んでみると、続編らしい要素はあまり見あたらず、同じ縦STGの前作『ブラストオフ』に似ているかというとそうでもない。

システムを見てみると「オプションとパワー、2つのアイテムをそれぞれ何個ずつ持っているかで攻撃方法やフォーメーションが変化する」という面白いシステムになっている。オプションはボムとして使うことも可能で、「この先は横方向を撃ちたいので1つオプションを減らして」など、戦略的な部分も。また、いつでも自機のスピードを変更できるのだが、スピードが遅いほど「タメ攻撃のタメ時間が短くなる」という設定もなかなか熱い。タメ攻撃以外ではダメージを与えるのが困難なボスも存在するため、スピードを落としたほうが有利な場面もある。

敵の偵察機「スパイシップ」を逃すと、決まった増援が出現する。この敵のみオプションを破壊する攻撃をしてくるため、スパイシップを逃さないよう必死になる点だけは、初代と通ずる部分なのかもしれない。

続編と思わなければ、縦STGとして普通に遊べる佳作だが、これで『ボスコニアン』が終わったとは正直思いたくないのも事実。まあ、数年後に『スターイクシオン』が発売されるのだが……。

後半面になると、ナスカの地上絵や壁画に襲われる不思議な展開。ある意味で「PCEらしい」アバンギャルドなSTGと言える

本作のエンディングの曲は『ブラストオフ』と同じ曲。開発スタッフが同じなのだろうか？

これも進化の一形態か？

Text by 原田勝彦（フリーライター）

異色!? 移植コラム

アーケードから家庭用に移植されると、ハードの性能差から何らかの変化が起きるのが当時は普通だったが、中には変化を起こしすぎたものもあった……。

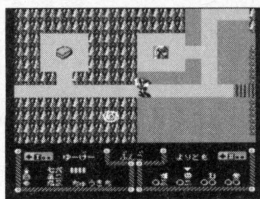
『源平討魔伝』シリーズ

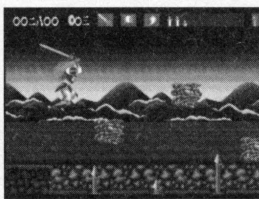
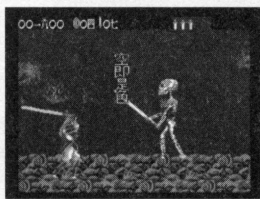
滅びし平家の恨みを晴らすべく、地獄からよみがえった平景清が源頼朝をブッつぶす！　今も熱狂的ファンを抱える『源平討魔伝』シリーズだが、その移植版にはいろいろと含むところがある。

まずはPCE版。これは実にいい出来だ。サイドビューの横モード、トップビューの平面モード、そして巨大な多関節キャラで戦うBIGモードの3つを遜色なく再現している。もちろん微妙な差異がないわけではないが、だじゃれの国のメッセージを全部暗記しているような暇人じゃなきゃ気付かないようなレベルである。

そして『源平討魔伝　巻ノ弐』。PCEオリジナルの続編であり、アーケードや他機種では発売されていない。前作のBIGモードだけを抽出して、純粋なACGとして仕上げられている。3モードが一体となってこそ源平と思う人にはやや物足りないが、歯応えのあるACGを求める人なら押さえておいてもいいだろう。

で、問題はFC版だ。本誌5号でも取り上げたが、なぜかACGではなくボードゲームになっているのだ。冷静に、オトナの視点で見れば「FCで源平は無理」と理解できるはずなのだが、冷静でもなくオトナでもなかった当時の筆者は、FCの前で両手両膝を床につけて後悔したものだった。

とはいえ、このFC版『源平討魔伝』が悪いゲームだというわけではない。人を集めてボードを広げてFCを立ち上げれば、そこはもうパーティールームであり、みんなで仲良く年貢取り立て国盗り合戦ができるのである。平家の恨みはどこかに消えてしまったが、いわば源平関連グッズのひとつとして楽しめなくもない。一番の問題は、だ。筆者が買ったのはカートリッジのみで、本来付属するボードもコマも何も付いていなかったことである。これで何をどうしろと言うのカーッ！　神も悪魔も降り立たぬ荒野に我々はいる……。

移植作一覧

問題のＦＣ版。友達がいない人が買うとがっかり感倍増（実体験）

『巻ノ弐』。キャラがやや小さいか？　良くも悪くも無難にまとまっている

PCE版。スプライト欠けが激しいものの、オリジナルの雰囲気は残っている

『スプラッターハウス』シリーズ

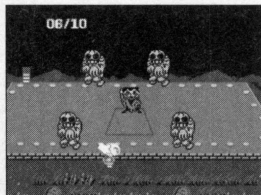
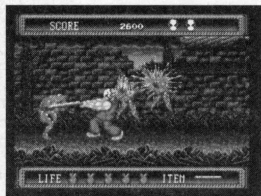
ホラー映画、スプラッター映画のテイストをゲームに持ち込んだことで話題になった『スプラッターハウス』。これまたPCE版はオリジナルに近いのに、FC版は似ても似つかないことで有名だが、あえて今回は触れないでおこう。『スプラッターハウス　わんぱくグラフィティ』に関しては本誌5号を参照してほしい。

さて、ここで話題にしたいのはMDオリジナルの『スプラッターハウスPART2』と『PART3』だ。大学で超心理学を学ぶリックとジェニファーの2人は、超心理学の権威であるウェスト博士の屋敷を訪れるが、そこは博士が生み出した魑魅魍魎がうごめく惨劇の館だった……というのが前作のストーリー。結局、ウェスト博士もジェニファーも死亡するという悲劇的なエンドを迎えたため、さすがに続編は出ないだろうと思われていたが、出ちゃったんだな、これが。『PART2』ではジェニファーの魂を救いに地獄へと赴き、『PART3』ではフツーにジェニファーと結婚して子どもまでできちゃったところにまた化け物どもが現れて云々、と。この辺の強引なストーリー展開も、続編が出まくるホラー映画やスプラッター映画のようだ。

そんな経緯があるせいか、前作の感動が台無しになっただの、悲劇性が薄れたといった批判が当時も今もある。まあ、言いたい奴は勝手に言ってくれ。それでも筆者は『PART2』が好きだ。俺はただ陰々滅々とした世界を見たかったんだ。地獄のヴィジョンをこの目で見たかった。その点にかけては『PART2』も悪くない。ボスに食い殺されるデッドマン（本作のザコ）や、主人公の姿におびえて逃げ出し酸の池に落ちて死んでいくデッドマンの姿は心に残る。なんつーか、ジェニファーがどうとか、そんなことは心底どうでもいいだろ？　それよりデッドマンを見ろよ。MD特有のノイズだらけの甲高い音声で悲鳴を上げて死んでいくデッドマンを！

しかし、そんな筆者でも『PART3』には大いに疑問を持っていたりする。ゲームシステムがベルトスクロール型格闘ACGになったのはいいとして……実写取り込みのデモが挿入されるのもいいとして……なんでメッセージがすべて英語のままなのか？　いくらMDの国内市場が壊滅的だったからって、それはないだろう。しかもクリア時間によってストーリーが変化するなんて仕掛けもある。変化されても読めないって！　今からでも遅くないから、日本語訳ストーリーを公開していただきたいところだ。10年たった今でも気にかかっているのだから。

移植作一覧

PCE。さすがに容量の差があるため、AC版ほどのドロドロ感は再現できなかった

FC版。原作ファンよりも、ホラー映画ファン向けのパロディシーンが多数

『PART2』。男はつらいよ、リック地獄巡り編。BGMが妙にHR／HMしている

『PART3』のビジュアルシーン。あの角材を持って暴れてたリックも子持ちか……

MDへの参入 1

アクティブ15パズル
メガパネル

「15パズル」を進化させた独創的なアクションパズル『メガパネル』。「落ちゲー」乱発の中で埋もれてしまった良作に再評価を！

Text by 罰帝（G-trance）

機種：MD　発売日：90・11・22　価格：4900円　ジャンル：パズル

『パネポン』になり損ねたせり上がりパズル

　諸般の事情で『テトリス』が発売中止になったこともあったが、結果的にＭＤは良質な対戦パズルに恵まれたハードと言える。『ぷよぷよ』をはじめ、『コラムスⅢ』や『クラックス』（ナムコット版オリジナルの対戦モードが素晴らしい出来）などの作品が、頭脳と指先で勝負する闘いを彩っていた。そしてここで紹介する『メガパネル』も、そんな「静かに熱い」パズルのひとつ。マイナーながらも味わい深い作品だ。

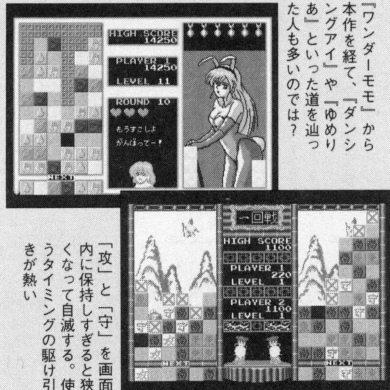
　ルールは簡単。「15パズル」の要領で、空いているスペースに隣のパネルを動かし、同色のパネルを3つ以上隣接させればパネルが消える、というだけの単純なもの。本誌読者にはおなじみ『パネポン』と基本は同じだ。「4つ以上のパネルを同時に消すと効果的」という仕様や「画面下からのせり上がりを任意で催促可能」という点も似ており、ひょっとしたら本作が『パネポン』に影響を与えたのかも？　という要素も見られる。

　1人プレイでは「エクササイズ」と「ピンナップ」の2つのモードがあり、それぞれ異なるプレイが必要だ。まず「エクササイズ」は、「4つ消しを10回しなさい」といった規定の問題が与えられるモード。効率的に問題をクリアする動きが求められる、基本にして奥が深いモードだ。序盤は易しいので、基本的なルールを覚えながら遊ぶのに適している。

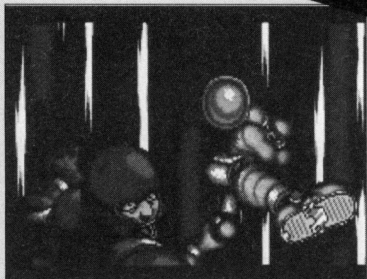
　「ピンナップ」は、壁に隠された絵（どこかＰＣＥライクなギャル絵）を開くために、爆弾を落として壁を消すモード。左画面でパネルを消すと、その位置に対応した爆弾が右画面で落下してブロックが破壊されるので、狙った位置でパネルを消すテクニックが重要になる。このモードで4つ同時消しを行うと、通常の4倍量（5つなら5倍）の爆弾を落とせるため、これを積極的に狙うことがクリアへの近道となる。

　対戦モードでは、大量消しを行うと、邪魔な「×」パネルを相手に送り込める。「相殺」が存在せず、「×」は「守」をそろえないと消せないため、タイミングを見て「守」をそろえられるように画面内に残しておくことが大事だ。「攻」をため込んで一気に使い、相手に大打撃を与えよう。

　単純ながらもよく練られている本作。パズル好きを自称するなら買っておく価値アリだ。

「ワンダーモモ」から本作を経て、「ダンシングアイ」や『ゆめりあ』といった道を辿った人も多いのでは？

「攻」と「守」を画面内に保持しすぎると狭くなって自滅する。使うタイミングの駆け引きが熱い

MDへの参入 2

スポーツとは、すなわち暴力なり
レッスルボール

格闘技と球技をミックスした未来のスポーツ、それが『レッスルボール』だ。故意の暴力も反則ではない。邪魔するものは遠慮なく蹴散らせ！

Text by 原田勝彦（フリーライター）

機種：MD　発売日：91・2・8　価格：5800円　ジャンル：ACG

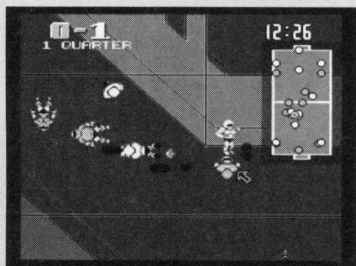
これは球技か それとも格闘技か

「少林サッカー」という映画を見ていて、なぜか激しい既視感に襲われた覚えがある。サッカーなのにそこかしこで選手たちが格闘し、蹴ったボールに人が跳ね飛ばされるデタラメっぷり……てっきりサッカー漫画か何かの記憶とごっちゃになったのだろうと思っていたのだが、今、はっきりと思い出した。あの映画は『レッスルボール』に似ていたのだ。

ＭＤにおけるナムコオリジナルの最高傑作とも言われる本作は、未来世界で行われている球技を題材にした架空スポーツゲームである。サッカーとアメフトを足したようなものとよく言われるが、サッカーもアメフトも知らない人にはピンと来ないだろうから、もっと別の言い回しで説明しよう。

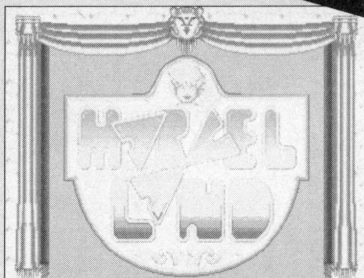
本作にはファウルがない。

もちろん参加人数は1チーム11人だとか、試合時間は1クォーター15分だとか、ゴールボードにボールを蹴り当てれば1点だとか、タッチダウンで3点だとか、ボールがライン外に出たらペナルティキックだとか、そういう基本的なルールはある。だがそれ以上はない。ボールを足でドリブルしてもいいし、手で持ったまま走ってもいい。邪魔をするヤツはタックルどころか、ドロップキックやローリングソバットを食らわせてもファウルを取られることはない。最大パワーで蹴ったボールが選手を弾き飛ばすこともあるが、だからといって何が問題ということもない。もちろん、ボールを持っていない選手同士でやりあっても全然かまわない。ここでは一切の暴力行為が認められているのだ。できることは何をしてもいい。それが『レッスルボール』のルールだ。

とにかく手段を問わず、ボールを敵軍のゴールに放り込めばいい。サッカーのオフサイドも理解できない筆者ですら理解できる単純明快さだ。しかし、だから簡単に勝てるかというと、そんなことはない。敵だってあらゆる手段を講じてわがチームを止めようとする。華麗なシュートを決めるはずが、ドラゴンローリングサイクロン（なんだそれは）を食らって地面に崩れ落ちることもよくある。まずはタメで攻撃やシュートの強さを調節し、ドリブルだけでなくブリング（ボールを手で持って走る）も活用し、うまくパスを回して……と、やはりチームプレイや戦略が必要とされる。バカっぽいけどバカじゃ勝てないゲームだ。ちなみに本作はＰＳ『ナムコアンソロジー1』に収録されているので、今でも入手は容易だろう。

選手たちは柔道、空手、サンボ、カポエラといった格闘技の使い手ばかり。エキサイティング過ぎる

MDへの参入 3

プロトタイプワンダーエッグ？

マーベルランド

業務用版は回転拡大縮小をぜいたくに使ったジャンプＡＣＧとして好評だったが、MDにそんな機能はない！　その移植の出来はいかに？

Text by 罰帝（G-trance）

機種：MD　発売日：91・6・28　価格：7000円　ジャンル：ACG

遊園地という青写真を読む

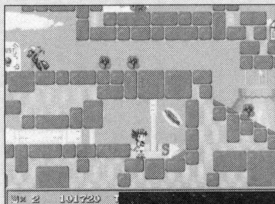
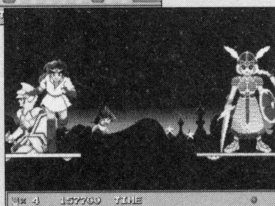
元来、遊園地などの遊戯施設向けに木馬などを作っていた「中村製作所」が「ナムコ」と名前を変更して長い年月がたち、近年ではテーマパーク事業に進出して成功している。惜しまれつつ閉園した「ワンダーエッグ」や、現在も人気のスポットとして知られる「ナンジャタウン」などは、ゲームという「疑似的な遊び場」だけではなく、デパートの屋上という「リアルな遊び場」を通過してきたナムコだからこそ作ることができた空間なのかも知れない。

猛烈に話がそれている気もするが、89年に業務用で発表された『マーベルランド』に、「ワンダーエッグ」開園前の空気を感じることはできないだろうか？　ゲームセンターの経営や、大型筐体の製作で経験を積み、いよいよ自らの手で「遊園地」を作るタイミングをうかがう。そんなナムコが描いた青写真の姿が本作に……あるのだろうか？

かなり妄想気味なのは筆者も自覚しているが「いつもの暴走が始まったね」と認識していただければ幸い。ともかく『マーベルランド』は、「ナムコによる初めてのテーマパーク」と言えるバラエティに富んだ作品だ。

一応、サイドビューのジャンプアクションゲームとして、まとまってはいるものの、本作を単なるゲームと見ては普通すぎる。揺れる海賊船、蛇行するローラーコースター、お化け屋敷的な迷宮など、ゲーム中に展開されるギミックは、ほとんどが実在の遊園地施設を模したものとなっており、ボーナス面で見られるエレクトリカルパレード風の演出には、ディズニーランド的アトラクションに対するあこがれがダイレクトに表現されている。こういったひとつひとつの場面は、背景と言ってしまえばそれまでだが、「こんな場所を実際に作って遊んでもらいたい」という意志が伝わってくるものではないだろうか。

……と、明らかに業務用主体のレビューで申し訳ないが、ＭＤへの移植版では、さすがにハード性能が厳しかったのか、その魅力は薄まってしまっている。回転機能を強引に表現するなど、見どころがあるだけにもったいない。

より完璧な移植版の登場を願うとともに、ワンダーエッグの復活もお願いしておきたい次第だ。

スペシャルフラッグは嬉しいが、入口付近に受付小町嬢＆キュージ君が欲しかった

歴代のナムコキャラがパレードするボーナス面。色数の具合で電飾というより「博多どんたく」みたいな雰囲気に

MDへの参入 4

あの衝撃がメガCDで！
スターブレード

STARBLADE
PRESS START BUTTON
namcot
©1991 1994 NAMCO LTD.
ALL RIGHTS RESERVED

アーケードに宇宙空間を構築し、当時のゲーマーたちに衝撃を与えた『スターブレード』。本作を実に味のある形で移植したのが、このメガCD版だ

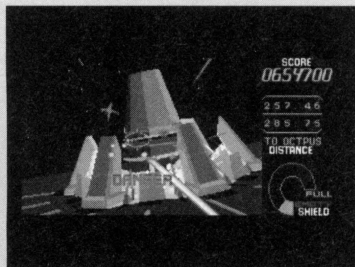
Text by 上志野雄一郎（フリーライター）

機種：MCD　発売日：94・10・28　価格：7800円　ジャンル：STG　※総発売元㈱セガ・エンタープライズ（当時）

移植における1つの回答

本作がアーケードで登場したのは今を遡ること13年前の91年。当時ポリゴンを起用した作品は少なからずあれど、世間一般的にはまだなじみが薄い存在。そんな時代の中で鮮烈にデビューした『スターブレード』は、ポリゴンによる映像表現のすごさを知らしめてくれた革命的な作品だった。宇宙空間の中での緊迫感あふれる戦闘を盛り上げる洗練されたグラフィックと今見ても色あせない秀逸なモデリング。モニタ前面に備え付けられた特殊レンズ（無限遠投影システム）による臨場感、そして機動惑星レッドアイを目指すまでの攻防。ラストのライバルかつ真のラスボス、コマンダーとの一騎打ちは身震いするほどドラマチックな展開で繰り広げられ、雰囲気、迫力共に多くのゲーマーたちの胸を熱くさせたゲームであった。

　時代の最先端を行く作品だっただけに、当時の家庭用マシンへの移植という夢は無謀すぎて誰もが考えもしなかった。だが、3年後の94年に急きょメガCDに移植が決定。PSやSSの登場で、時代は次の世代に移り変わろうとする時代なのになぜ？　移植できるのか？　という疑問を持つのが普通の人の見解。しかしメガドラユーザーたちは、メガCD版はどのような移植になるのか？　という部分に強い関心を示したのは、いかにもらしいといったところか。結果、メガCD版はアーケード版との圧倒的なスペック差から、かなり割り切りのよい手法で移植された。一部の背景を動画にしたのはアーケード版や後に発売された3DO、PS版と同様だが、なんと動き回る敵や破壊できる障害物をワイヤーフレームで再現。これが意外にも独自の雰囲気を醸し出し、新たな表現手段として違和感を感じさせないどころか、逆に新鮮な世界を作り上げている。またこれにより、判別しづらかった破壊可能物の判断がつきやすくなったのも嬉しい要素。他機種では不満の声も上げられた操作性も良好で、マウスや通称〝カブトガニ〟と呼ばれるアナログスティック「XE−1AP」にも対応しており、かゆいところに手が届くマニア感涙のサポート。確かに他機種に比べると見劣りする画面かもしれないが、それでも『スターブレード』の世界は十分に味わえ、非常に丁寧に作られているのは間違いない。そして何しろゲーム性に関しては、本質を大事にとらえており、全機種中一番とも言える。英断が功を成し遂げた、とにかくワイヤーフレーム万歳な移植だ。

SCORE 0654700
TO OCTPUS DISTANCE
FULL
SHIELD

表現の転換で見事に『スターブレード』の世界をメガCDに。遜色のないゲーム性が素晴らしい

携帯機の時代 1

実はバーコード以外もOK!?
バトルスペース

遠足は帰るまでが遠足。バーコードゲームはバーコードを探すことまでがゲームです。いざ、白と黒が織り成す無限の世界へ……。

Text by 榎本正幸（編集部）

機種：GB　発売日：92・12・25　価格：8300円　ジャンル：その他

10年の時を経て蘇るバーコード解析の日々

日曜日の朝は「カードスラッシュ」やら「ラウズ」やら、やたらカードをスラッシュさせたがる今日この頃ですが、この「カードスラッシュ」という行為は今に始まったことではありませんメポ。10数年前の「バーコードバトラー」が起源なのです（「スリットに挿入する」という行為を視野に入れれば、人類発生までさかのぼれますが、それはまた別の機会で）。

そして、当時大ヒットしたバーコードバトラーの役目をGBでやってしまおうとした野心作が、『バーコードボーイ』です。しかしながら、ゲーム性が皆無（元祖バーコードバトラーに忠実とも言えますが）で、GB上で遊ぶというアドバンテージがなく、すぐに飽きられてしまいました。

さて、当時から10年以上経過した今、再び本作を遊んでみましたが、これがなかなか面白い。もちろん『バトルスペース』自体は連打&運ゲーのアンニュイな内容なのは相変わらずですが、バーコード戦士を探すのが面白い！　知的好奇心（おたく心）は今も昔も変わらないものです（10年前から成長していないだけとも）。せっかくですので、手近にある本のバーコードを読み込ませて誕生したバーコード戦士を紹介しましょう。

・ゲーム批評……HP71万のロード。OUR OPINIONS！

・ゲームラボ……HP71万のオークメイジ。魔法っぽいですからね、ゲラボ。暗黒魔法だけど。

・コンティニュー……HP600のスライム。スライムって……HPもケタが違うし……ププ。

・ユーゲー……HP約40万のコボウズ。小坊主？　まぁスライムよりましか、と思っていたのですが、コンティニューについているもう一つのバーコードを読み取らせてみると……。HP86万のパラディンが誕生しました！　まったくもってCNTです！　がんばれ「ユーゲー」。いや、バーコードなのでどうしようもないのですが。

『バーコードボーイ』ver.2004。変換コネクタがあれば、こんな力技も。もちろんGBASPにも装着可能

メイドイン「コンティニュー」なスライム

「ユーゲー」vs.「ゲー批」のドリームマッチ。「ユーゲー」ピンチ！　いろいろと

安全な食卓はRPGから!?
ビタミーナ王国物語

ナムコにしては珍しい、食べ物をモチーフにしたGBオリジナルのRPG。正統派ファンタジーじゃないから……と敬遠していたら損をする!?

Text by 卯月　鮎（フリーライター）

機種：GB　発売日：92・9・17　価格：4900円　ジャンル：RPG

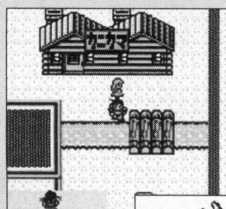
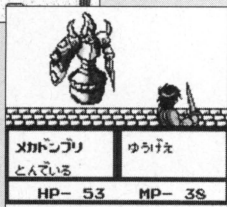
お腹が空く？食べ物満載RPG

地名はナベの里、マカロニ村にチョコランマ。登場モンスターはイトコンローパーにアオカビダイフク、ラーユコボルド。そしてタイトルが『ビタミーナ王国』となると、これはもう「かなりのギャグ系RPGだな」と思われても仕方ない。でも、本当はテンポがよくて、イベントがきちんと練られた良作RPG。全体的な雰囲気もコミカルではあるが、決して悪ノリしてない。「RPGといえば正統派ファンタジー」、そんな固定観念が、食わず嫌いを生んでしまった作品のように思える。身近な食べ物をモチーフにした世界はなじみやすいのに……。

ストーリーは、森を見回っていた主人公が、異世界からやってきた老婆ババロアと暗殺者の戦いに巻き込まれるところから始まる。魔法が暴発し、異世界に飛ばされてしまう主人公。そこは、魔王・天下仏（てんかぶつ）に支配されんとしている世界、ビタミーナ王国だった……。

基本的には一本道のRPGだが、とにかくテンポのよさが身上。行く先々でイベントが起こり、解いているうちに自然とレベルが上がっていく。しかも、そのイベントが面白い。たとえば、ホイコーロの町では「店に入ってはならない」「南門から出てはならない」など、毎日の法律はスロットマシンで決まる。そこでうまくスロットを回し、法に触れることなくイベントクリアを目指す。また、ナツメグ村では、毒霧が発生する前に目的地にたどり着くため、〝ゲキカラのはな〟を口にして岩を避けながらコースを駆け抜ける、なんてアクション要素のあるイベントも起こる。ひとつひとつのイベントがどれも練られていて、次の町に行くのが楽しみになること請け合いだ。

戦闘だってサクサク進む。バトルは敵との1対1。「戦う」はAボタン、「避ける」はBボタン、「逃げる」はスタートボタンと、コマンドは各ボタンに割り振られ、ポンッと押すだけでOK（魔法は十字キーのいずれかに自分でセッティング可能）。敵との同時攻撃なので戦闘は非常にスピーディ。特にザコ敵なんかは瞬殺。レベル上げもそれほど苦にならない。

GBだけに、作りはシンプル。でも、遊ぶ側を飽きさせないよう、しっかり工夫が施されている。大がかりで重たいRPGに飽きたら、ビタミーナ王国を訪ねよう。

村長選挙の人気取りのため、魔物退治へ。打倒カニカマ候補！

相反する属性の魔法は相殺、同じ属性の魔法は核爆発。魔法システムも凝っている

小相撲ダイジェスト
スーパー大相撲　熱戦大一番

相撲をマジメにゲーム化した数少ない作品。ゲーム業界屈指の相撲通として知られる、元ズンタタの"なかやまらいでん"にプレイしていただいた。

Text by なかやまらいでん（http://www.pluto.dti.ne.jp/~raiden/）
十罰帝（G-trance）

機種：SFC　発売日：92・12・18　価格：8800円　ジャンル：スポーツ

なかやまらいでん氏が本作を斬る！

まず、気になるのはパッケージのイラスト。おそらく相撲錦絵のイメージで描かれたものなのだろうが、見た瞬間、ほとんどのユーザーが敬遠してしまうに違いない。一方でマニュアルを開くと、中にはカッコいい力士のイラストが。どう考えても、パッケージはこちらのほうを採用すべきだったのでは？　少なくとも、大相撲＝若貴をイメージしていた当時の購買層のことを考えれば、あまりに的外れだったと言える。

マニュアルの操作説明で「まきかえ」「差し手を返す」など、相撲用語が炸裂しているのも微妙。それに対する説明は、ゲーム中にも一切なし。この辺り、開発者の「このぐらい知っていて当然」といった意識もうかがえる。

軽快な相撲太鼓（跳ね太鼓をイメージしたものか、音まわりのクオリティは結構良い）に乗って、早速ゲームスタート。見た目はデフォルメされた力士がぶつかり合うだけで、練習ではボタン連打だけなので簡単に勝ち進める。しかし、本番モードに入ると、これが嫌になるぐらい勝てないのだ。

操作は十字キーとボタン2つの組み合わせのみ。『バーチャファイター』を先取りしたかのような、行動ひとつひとつにコマンドが振られている操作方法は、相撲のシステムにマッチしている。

プレイを続けると、相撲ならではの面白さが巧妙に再現されていることに気づく。寄りが得意な力士ならば差し手を返して相手の足腰を浮かせ、タイミングを見計らって一気の寄り身。突き押しが得意なら立ち合いでぶちかまし、相手にまわしを与えぬまま間合いを取って勝負を決する。もちろん上手を引いて豪快な投げを決めることも可能だ。残念ながら土俵を丸く使って回り込んだり、「おっつけ」から上手を強引に奪ったりといったプロセスは再現できないが、「相撲」を熟知しているプレイヤーならそこそこ楽しめるハズ。

個人的には、ぜひ現在のハードで、より緻密にリメイクしてほしいところ。もちろん、その時にはカッコいいパッケージで……（このページは、なかやま氏執筆のレビューを元に、罰帝が若干の加筆修正&写真部分の執筆を行ったものになっております。多忙な中ご協力いただきましたなかやま氏に改めてお礼申し上げます）。

大爆笑の昇進画面。横綱を目指してキャラクターを成長させるモードもよくできている

気合が足りないと技が出せない仕様は、海外MDソフト『BUDOKAN』にも似た感覚（極端な例えでスミマセン）

SFCの時代 2

英国紳士の優雅な空中戦
スカイミッション

第一次世界大戦を舞台とした空戦シミュレータ的作品。海外製の渋い作品をローカライズしたもので、敷居は高いが遊べる逸品だ。

Text by 罰帝（G-trance）

機種：SFC　発売日：92・9・29　価格：8300円　ジャンル：SLG

複葉機に優雅な思いを乗せて

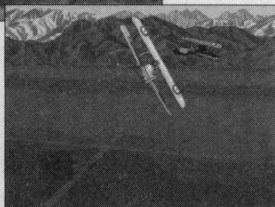
ナムコの空戦モノといえば、PSの『エースコンバット』や、業務用『エアーコンバット』シリーズ（個人的に超移植希望！）が有名だ。この手の「ヒコーキモノ」作品は、フライトシム的な難しさや、実物の機体自体が持つマニアックな輝きを優先してしまう作品が多いが、何よりも遊びやすさを優先した「ナムコのヒコーキモノ」が筆者は大好きだったりする。

この『スカイミッション』、もともとはSNES（海外のSFC）の『WINGS 2：ACES HIGH』をローカライズしたもので、ゲーム中に日本語は一切表示されない。すべての解説はマニュアル内で行われているため、中古で探すなら「説ナシ」に手を出すのは危険すぎる選択だ。逆に言えば、マニュアルさえあれば各メニューが何を表しているのかは一目瞭然。安心して遊べるだろう。

ゲーム中は後方視点の空中戦モードと、上空視点の爆撃モードの2つで構成されており、それぞれで操作が異なる。空中戦モードはほかの空戦モノと同じように敵の背後を取って機銃で狙うオーソドックスなものだが、爆撃モードはコツをつかむまでが少々難しい。縦スクロール版『スカイキッド』とでも言うべきか、目標物を通り過ぎてしまうと即ミッション失敗で、どれが目標物なのかわかりづらい点が残念だ。感覚的には『エースコンバット』や、『パイロットウイングス』などが好きだった人にストライクな作品だろうか。

とにかく、本作は第一次世界大戦が舞台という、設定が興味深い。この手の空戦モノの多くが、映画「トップガン」に影響を受けた、アメリカ空軍チックな作品になりがちな中、本作は英国紳士が誇りのために空へ飛び立ち、帰ったら紅茶を入れて優雅に過ごそう、という非常にジェントルな仕上がり。パイロットが撃墜された後、葬儀が行われて英雄として扱われるシーンは、重々しいながらもどこかコミカルな映画のよう。ほかの空戦作品にはない、レトロ映像感に満ちた世界は本作の大きな魅力になっている。

「スヌーピー」がマンガの中で、複葉機「ソッピーズ・キャメル」に乗り、「撃墜王ごっこ」をしていたシーンのように、「紳士的パイロットごっこ」を楽しめる、一風変わった作品としてオススメしてみたい。

パイロット殉職！　言い換えれば単なる残機だが、成長要素もあるので「いのちをだいじに」

L＋R＋下＋スタートでレーダー使用可能。複葉機時代にそんなモノはないが、ないとムズいので使おう

「リブルラブル脳」で両手をフル活用！

リブルラブル

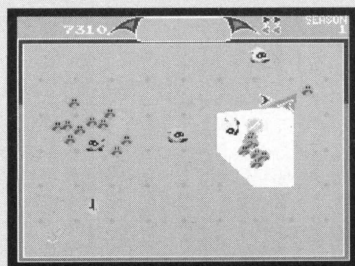
AC版はレバー2本&ボタンなしという珍しい操作形態。スーパーファミコン版では2本のレバーの代わりにコントローラ2つでの操作も可能。

Text by 箭本進一（フリーライター）

機種：SFC　発売日：94・9・22　価格：6300円　ジャンル：ACG

ワンアンドオンリー、これぞナムコゲーム！

「リブルラブル」は古い／新しいを越えた場所に存在する孤高の作品です。「リブル」と「ラブル」の2つの杖を使い、キノコ「マシュリン」をすべて囲めばステージクリア……とルールこそ単純ですが、攻略は一筋縄ではいきません。それというのも左レバーで「リブル」、右レバーで「ラブル」を操らなければならないから。コンパネから生えた2本のレバーをがっし、と握ると、なんとなく頼もしい感じがします。しかし、利き手でない手で字を書くのも難しいのに、このゲームでは「リアルタイムに変化する状況に合わせて、右手と左手で別々の動きをしなければならない」のです。操作形態が複雑なわけでもなく（2つの矢印はレバー操作のままに動くのだから、操作形態はある意味簡単と言えなくもない）、ルールが複雑なわけでもないのに、ゲーム自体は難しくて楽しい。2つのレバーを時に協調させ、時に別々の動きをさせるには「ゲーム脳」ならぬ「リブルラブル脳」が必要となります。「リブルラブル脳」を駆使したパーティーの余興か楽器の演奏のような感覚には、もしかするとナムコお得意のエレメカの遺伝子が遠く影響を与えているのかもしれません。この手触り重視の操作形態は、かつてのゲーム界がアーケード主導で、現在のようにコンシューマ機への移植前提ではなかったからこそ生まれたものではないでしょうか（ほかにもナムコには『アサルト』『ザ・リターン・オブ・イシター』など複数レバーのゲームが多いことも見逃せません）。

スーパーファミコン版では、4つのボタンを方向キーに見立てる方式に加え、2個のコントローラの十字キーそれぞれで「リブル」と「ラブル」を操るという、直球かつ独特の方法で独特の操作感覚を再現しています。慣れるまでは時間がかかりますが、考え方を変えれば楽しく、パニックになるゲームビギナー時代を再び体験できるのですから、ある意味お得。ふと気がつくと昔培った「リブルラブル脳」に火が入り、スイスイとバシシ（囲むこと）できるようになっているばかりか、更地を残してエネルギー源となる植物の栽培までやっているのですからまさに「三つ子の魂百まで」。本作は初登場の21年前と変わらず楽しい孤高の作品ですが、次世代機には移植されていません。この独特のゲームデザインを後世に伝える意味でも、現行ハードに定期的に移植していただきたいものです。

ファンタジックな世界にかわいいキャラと斬新なシステム。ナムコの面目躍如的作品

SFCの時代 4

ナムコといえば、SLG!?

ミリティア

SFCの末期に発売された、リアルタイム戦略SLG。見た目は地味だが、そのゲーム性は非常に深い。SLGが苦手という人にこそオススメしたい逸品だ。

Text by 北郷　健（編集部）

機種：SFC　発売日：94・11・18　価格：8800円　ジャンル：SLG

時のはざまに埋もれた不遇の名作

ナムコといえば、かわいらしいキャラクターや独特の世界観をウリにしたゲームが有名だが、地味ながらも丁寧に作り込まれた作品が多いことも見逃してはならない。『ミリティア』も、そのひとつ。そもそも『独眼竜政宗』や『三国志』など、ナムコはもともとＳＬＧに積極的なメーカーなのだ。今回の特集ではその辺りを扱っていないが、この『ミリティア』だけは、なんとしても紹介したい。

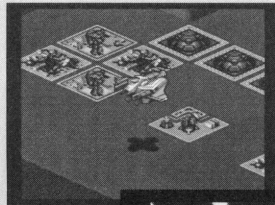
発売は94年の11月……そう、数日後にはＳＳが発売され、翌月にはＰＳ登場という、ハードが世代交代をしようとするはざまにひっそりと生み出されたのである。そんなタイミングもあってか、意外なほど知名度が低い。名前は知っていても、プレイしたことがあるという話はほとんど聞かない。しかし、そんな理由だけで歴史の闇に埋もれさせてしまうには、あまりにももったいない名作なのだ。

初心者歓迎！リアルタイムＳＬＧ入門

ＳＬＧと聞くと敬遠してしまう人も多いと思うが、本作のルールはいたって簡単。子どもの頃に遊んだ「潜水艦ゲーム」と何ら変わらない。相手の潜水艦がいそうなところを指摘して、その反応で見えない敵に命中させるアレだ。それがターン制でなく、リアルタイムになったと思ってもらえばいい。攻撃を仕掛けるタイミングが自由な代わりに、相手の攻撃もいつくるかわからない。戦場の緊迫感を再現するのに、これほど適したシステムもないだろう。自軍の戦力を整備しながら、隙を突いて相手を攻撃する様は、アタリの名作『ランパート』に通ずるところがあるかもしれない。画面上には大量のアイコンなど情報量が多く、一見難しそうに見えるが、一度覚えると不思議なほどすんなり体得できてしまう。この辺りのバランスは、ナムコット製品ならではだと言える。

とはいえ、後半のマップが高難度なのも事実。初心者からベテランまで楽しめる、非常に間口の広いゲームとして仕上がっている。

とにかく、一度先入観を捨てて試してみてほしい。ＳＬＧに対する認識が大きく変わるはずだ。

ネットゲームがこれだけ普及した今、本作こそオンライン対戦仕様にすれば、大ヒット間違いないはず。ナムコさん、いかがでしょう？　期待して待ってます。

まずは索敵が大事。自軍の基地を青写真どおりに建設するのは『シムシティ』的な楽しさ

戦況によっては、敵からの通信も入る。3面から登場するジャンヌ司令はヒステリック

ブランドの終焉

あぁナムコットよ永遠(とわ)に

95年、ナムコットの名前はひっそりと消えていった。だが、それは終わりではなく、ナムコの新たな出発でもあった。

Text by 原田勝彦（フリーライター）

世代交代の波

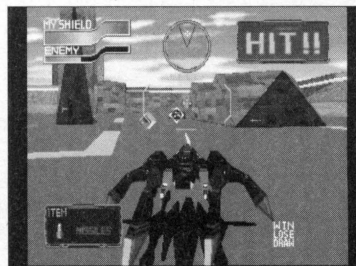
94年は大きな飛躍の年だった。93年にアメリカで発売された3DOリアルが国内でも登場。それに追随するようにプレイステーション、そしてセガサターンが発表され、家庭用ゲーム機が一気に世代交代しようとしていた。

しかし一介のゲーマーからすると、この年は悩み多き年だったように思う。一体自分はどのハードを買えばいいのか？ 任天堂はまだ動かない。3DOは国内ソフトメーカーの動きが鈍い。主流になるのはおそらくSSかPS……で、どっちだ？ どっちが正しい選択なんだ？ 次世代機はどれも3～5万円はする。ここで誤った選択をしたら、自分のゲーマー人生が台なしになってしまう！（そこまで思い詰めなくても）

この時、多くのゲーマーがナムコを取るかセガを取るかで悩んだ。ソニーを取るかセガを取るか、ではない。ゲーマーにとっての最大の関心事は、ハードメーカーのマーケティング戦略などではなく、どのソフトメーカーがどんなソフトを出すかだ。

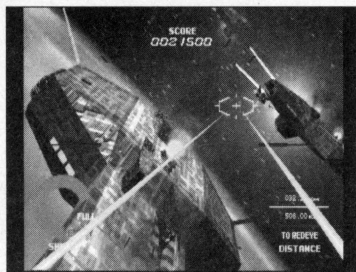
PSを牽引するのはソニー（SCE）ではなく、豊富なコンテンツを持つナムコであることは素人目にも明らかだった。ナムコは一応SSにも参入していたが、実際にソフトを出すような感じはなかった。もちろんナムコから「SSでは絶対に出さない」という公式発表があったわけではないが、各ゲーム雑誌のインタビューや解説を読んでいると、そんな空気が行間からにじみ出ているのを感じずにはいられなかった。だからこそ大いに悩んだわけである。『リッジレーサー』もやりたいけど『デイトナUSA』もやりたい。『バーチャファイター』も好きだけど『鉄拳』も気になる。特にアーケード寄りのゲーマーにとっては、どちらを選んでも後ろ髪を引かれる思いだったことだろう。

もしナムコがSSに肩入れしていたら、あるいは任天堂が動くまで待っていたら、業界の勢力地図は今のようにはなっていなかっただろう。思えばこの時、キャステ

『リッジレーサー』。家庭用でこれだけのレベルの3Dゲームが動くというだけで驚異だった

『サイバースレッド』。対戦型3D-STGで、アーケード版は2本のレバーで戦う

ィングボートを握っていたのはナムコだったのだ。

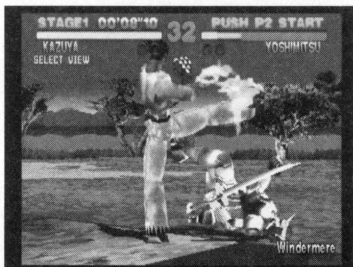
ナムコットが消えた日

さて、実際にナムコットブランドで発売されたソフトは、ＰＳ初期の『リッジレーサー』『サイバースレッド』『スターブレードα』『鉄拳』だけで、95年の『エースコンバット』からはナムコットという名前は使われなくなった。アーケードと家庭用の差がなくなり、ブランドを分ける意味がなくなったというのがその理由である。今ではナムコの最新情報を配信するメールマガジン「ナムコット通信」に名残があるだけだ。

『スターブレードα』。すでにメガCDと3DOで登場済みだが、それでもインパクトはあった

ブランドの終焉、ナムコットが消えた日……と大げさに書いてみたものの、当時の実感としては「あれ？ いつの間にTがなくなった？」という程度で、これといって何の感慨もなかった。別にナムコそのものがなくなったわけではないのだから、感情の動きようもない。だが、今にしてみれば、『鉄拳』と『エースコンバット』の間がひとつの時代の節目だったように思えてならない。

ナムコに限らずアーケードメーカーの多くは「アーケードこそゲームの頂点」という誇りを持っていたが、同時に家庭用を軽視する傾向もあった。アーケードゲームをただ移植すれば、それでユーザーは無条件にありがたがる、と。ところがＰＳの登場で家庭用ハードの世代交代が起きる一方、90年代半ばからアーケードは少しずつ地盤沈下を起こし始めていた。ユーザーにはゲーセンの２ＤゲームよりもＰＳの３Ｄゲームのほうが刺激的に見えていたのだ。

ナムコはそんな時代の変化を感じ取っていたのだろう。『リッジレーサー』は当時の最先端、最高級基板であるシステム22からＰＳに移植されたという点で意義があったが、『サイバースレッド』や『スターブレード』はその一世代前のシステム21で作られたゲームであり、『鉄拳』に至ってはＰＳ互換のシステム11である。もはやアーケードと家庭用の間に、ハード的な差はない。ただ移植するだけでは、いつかユーザーからそっぽを向かれる日が来るだろう。そこでハードや市場の区別なく全力投球するという意味で、ナムコットブランドを消滅させたと筆者はとらえている。

この節目に発売された2作品を見ると、ナムコが家庭用を軽視するどころか、アーケード以上に力を入れていたのがよくわかる。『鉄拳』では全デフォルトキャラ分のエンディングムービーが追加され、さらに中ボス、ボスが使用可能となり、かなりのお得感がある。『エースコンバット』はアーケードの『エアーコンバット』がベースだが中身は別物で、ミッションクリア型の長く遊べるゲームに生まれ変わっている。どちらにしても、アーケード以上の満足感があった。ナムコットというブランドがなくなったのは、昔からのファンとしては少々寂しい。しかし、決して否定的にとらえるようなことではない。ナムコはこれからもナムコとして、さまざまな分野でわれわれに驚きと興奮を与えてくれることだろう。

『鉄拳』。AC版は『バーチャファイター２』に押されたが、PS版が大ブレイク

特集を終えて……

いかがでしたか？　ナムコットのゲームは非常にバラエティに富んでいるため、今回の特集は編集作業も大変でした。さらには本数も膨大でしたので、すべてのソフトを扱うことができなくて残念です。その代わりでもありませんが、せめて全タイトルのリストを掲載させていただきます。限られた時間の中、全面的にご協力いただきました株式会社ナムコ様、ならびに関係者の方々、皆様のご協力なしには今回の特集は実現しませんでした。この場を借りてお礼を申し上げます。本当にありがとうございました。
最後に、締切直前になって、ブランドの由来に関するコメントをいただくことができましたので、締めの言葉に代えさせていただきます。

「ナムコット」ブランドの由来

ご家庭にゲームセンターの興奮をお届けするにあたり、みなさまに「マスコット」のようにかわいがっていただけるようにとの願いを込めて名付けたものです。　株式会社ナムコ　柘植　卓

決定！　読者が選ぶ「好きなナムコット」ランキング
～No.12アンケートハガキより～

1位　ファミスタ（シリーズ）
●これだけは外せない。それくらい友達とハマッた（岐阜県：山崎司）●（初代）打者有利で気分ソーカイ！（秋田県：伊藤直樹）●やっぱり'87の一枚シールがセコくていい（愛知県：四谷一獲）

2位　ゼビウス
●世界観、ウラ技の存在などの影響は確実に今のゲームにも及んでいる（奈良県：霜月緑郎）●左手親指にできた血まめが破れる程遊びました（山形県：武田陽次）●PS版よりもこちらの方が好きです。理由はあくまでもファミコン版はファミコンソフトとしての面白さを追求しているからです（東京都：ぐすん）

3位　さんまの名探偵
●「お笑いか?」と思わせて、シリアスになる終盤の展開が印象的だった（栃木県：KTM）●故・横山やすし師匠とのボートレースが熱い！（福島県：ブレンパスタ）●推理もの（？）の楽しさを初めて知ったソフト（富山県：みけねこ）●有名人を使ったゲームの見本だと思う（愛知県：弘崎まろ）

4位　ドルアーガの搭
●攻略本必須でしたが音楽と裏技は秀逸（長崎県：ホアキン）●今でもバグで行ける256階をやってます。実は宝箱が出るんですよ。現在44個発見しましたが、まだ眠ってるかも……（北海道：COCヤスギ克政）

5位　バトルシティー
●弟と深夜に及ぶ対戦（山形県：武田陽次）●兄・友人ともにイチ押し！二人協力プレイはいいですね（長崎県：ホアキン）

6位　クインティ
●あっ、「クインティ」が良かったよ。杉森さんの絵も好き（京都府：RTK）●アイデアと絵が気に入っています（山梨県：雑賀透）●私の中ではバブルボブルと同格です（東京都：ミラクル・レフティ）●田尻さんの発想がすばらしい。「めくる」って坊主めくり以来だった（神奈川県：さいぞー）●クリアするなら簡単、稼ごうとするとたんに難しくなる良ゲー（岩手県：バニッシュモンスター）●中毒性高し！GBA版を作ってほしい（岡山県：京神りず）

7位　ドラゴンバスター
●ドット絵のセリア姫がアーケード版よりも可愛かったので。難易度も適当だったので熱中できた（栃木県：KTM）●攻略本を見つつも、本格的にクリアできたアクションゲームなので（奈良県：霜月緑郎）●ゴールドカセットがまぶしいぜ！（福島県：ブレンパスタ）

8位　スターラスター
●暗黒惑星の強さはいまだに覚えています（山梨県：雑賀透）●CMで暗黒惑星の存在を知りハマッてしまいました（福島県：きち）●当時高校生で、将来は3Dが時代の主流になると直感したタイトル（北海道：めたるK）

9位　スプラッターハウス
ホラーACGの中で1・2を争うでき（北海道：hoちゃん万才）●ムズくて未だにクリアできない（富山県：みけねこ）

10位　ワルキューレの冒険
●購入日、ファミコンに女神が降臨した（富山県：水電）

ナムコットソフト全リスト

MSX

No.	タイトル
1	パックマン
2	マッピー
3	ギャラクシアン
4	ワープ&ワープ
5	キング&バルーン
6	ラリーX
7	ディグダグ
8	ギャラガ
9	タンクバタリアン
10	ボスコニアン
11	ミニゴルフ
12	ドルアーガの塔
13	ドラゴンバスター
14	ザ　リターン　オブ　イシター
15	ゼビウス　ファードラウト伝説
16	パックマニア
17	プロ野球ファミリースタジアム ホームランコンテスト
18	プロ野球ファミリースタジアム ペナントレース
19	ディスク版ナムコットゲーム集1
20	ディスク版ナムコットゲーム集2
21	バルンバ
22	F1道中記

ファミリーコンピュータ

No.	タイトル
1	ギャラクシアン
2	パックマン
3	ゼビウス
4	マッピー
5	ギャラガ
6	ディグダグ
7	ワープマン
8	ドルアーガの塔
9	バトルシティー
10	パックランド
11	バーガータイム
12	スターラスター
13	タッグチームプロレスリング
14	ディグダグⅡ
15	スーパーチャイニーズ
16	バベルの塔
17	ワルキューレの冒険 時の鍵伝説
18	スカイキッド
19	スーパーゼビウス ガンプの謎
20	マッピーランド
21	プロ野球 ファミリースタジアム
22	メトロクロス
23	ドラゴンバスター
24	さんまの名探偵
25	ファミリージョッキー
26	ファミリーボクシング
27	ドラゴンスレイヤーⅣ
28	ファミリーマージャン
29	デジタルデビル物語 女神転生
30	サイドポケット
31	ルパン三世 パンドラの遺産
32	時空勇伝デビアス
33	スターウォーズ
34	ファミリーテニス
35	カルノフ
36	プロ野球 ファミリースタジアム '87年度版
37	ファミリーサーキット
38	独眼竜政宗
39	ナムコクラシック
40	妖怪道中記
41	カイの冒険
42	三国志 中原の覇者
43	ファイナルラップ
44	えりかとさとるの夢冒険
45	源平討魔伝
46	貝獣物語
47	ファミリーマージャンⅡ　上海への道
48	キング オブ キングス
49	プロ野球 ファミリースタジアム '88年度版
50	ワギャンランド
51	ハイドライド3　闇からの訪問者
52	早打ちスーパー囲碁
53	ローリングサンダー
54	ファミリーピンボール
55	ドラゴンスピリット　新たなる伝説
56	マインドシーカー
57	デビルマン
58	ドラゴンバスターⅡ　闇の封印
59	ラサール石井のチャイルズクエスト
60	クインティ
61	ドラゴンニンジャ
62	ケルナグール
63	ファミスタ'89 開幕版
64	スプラッターハウス わんぱくグラフィティ
65	ファミスタ'90
66	マッピーキッズ
67	デジタルデビル物語　女神転生Ⅱ
68	バトルフリート
69	ワギャンランド2
70	ファミスタ'91
71	じゅうべえくえすと
72	ナムコット麻雀Ⅲ　マージャン天国
73	ファミリーサーキット'91
74	ちびまる子ちゃん うきうきショッピング
75	平成天才バカボン
76	ファミスタ'92
77	ナムコクラシックⅡ
78	三国志Ⅱ 覇王の大陸
79	ナムコプリズムゾーン　ドリームマスター
80	トップストライカー
81	ワギャンランド3
82	ファミスタ'93
83	ファミスタ'94

PCエンジン

No.	タイトル
1	妖怪道中記
2	プロ野球 ワールドスタジアム
3	ギャラガ'88
4	プロテニス　ワールドコート
5	ドラゴンスピリット
6	ワンダーモモ
7	パックランド
8	ファイナルラップツイン
9	オーダイン
10	源平討魔伝
11	スプラッターハウス
12	バルンバ
13	ゼビウス ファードラウト伝説
14	超絶倫人ベラボーマン
15	ワルキューレの伝説
16	ファイナルブラスター
17	メルヘンメイズ
18	おぼっちゃまくん
19	プロ野球 ワールドスタジアム'91
20	ワールドジョッキー
21	ワールドサーキット
22	ドラゴンセイバー
23	ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ
24	源平討魔伝　巻ノ弐
25	ドルアーガの塔

メガドライブ

No.	タイトル
1	フェリオス
2	クラックス
3	バーニングフォース
4	メガパネル
5	デンジャラスシード
6	レッスルボール
7	ふしぎの海のナディア
8	マーベルランド
9	球界道中記
10	メガトラックス
11	ローリングサンダー2
12	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング
13	スプラッターハウス　PART2
14	スプラッターハウス　PART3
15	ボールジャックス
16	スターブレード（総発売元：セガ）

ゲームボーイ

No.	タイトル
1	ファミスタ
2	パックマン
3	ファミリージョッキー
4	ナムコクラシック
5	雀卓ボーイ
6	平成天才バカボン
7	ファミスタ2
8	ビタミーナ王国物語
9	バトルスペース
10	モンスターメーカー バーコードサーガ
11	ファミリージョッキー2　名馬の血統
12	カットビロード
13	ファミスタ3
14	パックパニック
15	パックインタイム

ゲームギア

No.	タイトル
1	パックマン
2	ギアスタジアム
3	マッピー
4	ワギャンランド
5	ギャラガ'91
6	ポケット雀荘

スーパーファミコン

No.	タイトル
1	スーパーワギャンランド
2	スーパーファミスタ
3	サンドラの大冒険　ワルキューレとの出逢い
4	スカイミッション
5	コズモギャング ザ ビデオ
6	スーパー大相撲 熱戦大一番
7	ナムコットオープン
8	コズモギャング ザ パズル
9	スーパーファミスタ2
10	スーパーワギャンランド2
11	スーパーファミリーテニス
12	Jリーグサッカー　プライムゴール
13	スズカエイトアワーズ
14	幽☆遊☆白書
15	ロックンロールレーシング
16	スーパーファミスタ3
17	ザ ブルークリスタルロッド
18	幽☆遊☆白書2　格闘の章
19	Jリーグサッカー　プライムゴール2
20	ハロー! パックマン
21	リブルラブル
22	スーパーファミリーサーキット
23	ミリティア
24	ワギャンパラダイス
25	幽☆遊☆白書 特別篇
26	パックインタイム
27	スーパーファミスタ4
28	幽☆遊☆白書FINAL　魔界最強列伝

プレイステーション

No.	タイトル
1	リッジレーサー
2	サイバースレッド
3	スターブレードα
4	鉄拳

ちょっと待った!!　セガ派から一言

メガドラ様の野望

今となっては荒廃しきったセガ国。しかし、かつては天下統一を夢見るときもあったものだ……

Text by 櫛引直樹（フリーライター）

風雲急を告げるゲーム天下統一のとき

　時は91年。ゲーム業界は、大大名ファミコンとその嫡男であるスーパーファミコンによって天下が統一されようとしていた……。当時、弱小大名であったセガ国の大名メガドライブは、象がアリを踏みつぶすかのように、簡単に蹂躙されるものと誰もが思っていたのだ。しかし!!　実はこのとき、史実の桶狭間よろしく、メガドラ様がスーパーファミコンの寝首を掻くチャンスがあったのである。

　特にスーパーファミコンは、発売直後で陣営は固まらず、桶狭間で言えば、豪雨の中で陣を張っているようなもの。メガドラ様は地の利と時の利を得ていたのだ。そして、古くからの忠臣たちが持ち寄る名刀や名馬の数々……。

　それは91年3月……

「殿、新しい金脈である『バハムート戦記』を発見いたしました。この金脈があれば、わが陣営に足らなかった〝ファンタジー〟を補充することができるでしょう」

同6月

「殿、『アドバンスド大戦略』という名刀が出来上がりました。この刀ならば、どのような硬いマニアであっても一刀両断です」

同7月

「殿、希代の名馬『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』を捕らえました。かなりのじゃじゃ馬ですが、一度その速さを知ると某ヒゲオヤジなど相手にはなりませぬぞ」

同9月

「殿、悪天候に強い新種米『レンタヒーロー』が出来上がりました。この米、須苦右亜や絵肉須には出せないB級な味わいが特徴です。わが国民にはうってつけですぞ」

　このような感じに、出てくる出てくる、良作の数々。まさに、本陣の目の前にまで迫っていたと言っても過言でない！　そんな状況で、メガドラ様とセガ民が望んだのがナムコットなのである。

　メガドラ様はナムコットに声をかける……

「ナムコットよ、槍を持て!!」

「はい、槍『ふしぎの海のナディア』をここに」

「いや……この槍、いい槍なんだけど、刺さると気持ちよさそうなんだよなぁ……」

　メガドラ様はしぶとい

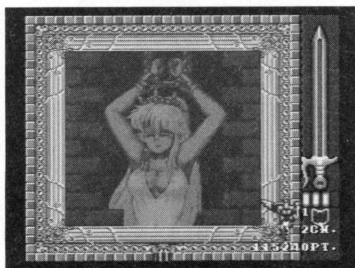
「ナムコットよ、弓を持て!!」

「はい、伝説の弓『ファミ……』じゃなくて『球界道中記』です」

「ブランドものだけど……、どこかパチモンくさいな……」

　メガドラ様はまだまだあきらめない

「ナムコットよ、馬を引け!!」

「はい、人気馬『ローリングサン

メガドライブ参入第１弾！　この画面に熱く燃え（萌え）たぎったセガ民は多いはずだ！

恋愛はアメとムチ

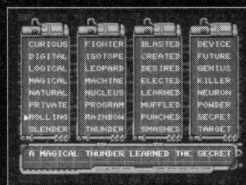
ナムコットに学ぶ、その気にさせる方法と突き放し方

アメなソフトたち

ナムコットのメガドライブ作品は、どこか挑戦的なものが多かった。『ふしぎの海のナディア』、アニメが完結していないなかで、違ったストーリー展開を見せてくれた優良キャラクターゲームだ。そして『球界道中記』。一見『ファミスタ』のトーンダウン版に見られがちだが、そんなことはない。『ファミスタ』が感覚で野球を楽しむのに比べ、『球界道中記』は理詰めで野球を楽しむゲームだった。こういったソフトを見ているとナムコットは本気だったと思えるのだが……。

見た目は"たろすけ"だけど、"のも"のトルネードをばっちり再現している

ムチなソフトたち

ナムコットのソフトの中には、セガ民として悲しくなってしまうものもある。それは、ゲームのデキというより、心情的な部分が大きい。他機種で『ドラゴンセイバー』が発売されるなかで登場した『ローリングサンダー2』や、このソフトが発売されて以来、ガクッと発売タイトルが少なくなってしまった『スプラッターハウスPART2』などだ。特に、『ローリングサンダー2』は、同時期に他のハードのソフトが充実していたため、セガ民の被害妄想を刺激した。

しかし、パスワードが長すぎ。実際選ぶのは4つの単語だけなのに……書き取るのが大変だ

ダー2』です」
「うん……すごく良い馬だけど、ぶっちゃけ地味なんだよね。しかも、あっち（PCエンジン）では『ドラゴンセイバー』だもんなぁ」
と、こんなドリフコントをやっているうちに時は過ぎ、メガドラ様は一世一代の時の利をやり過ごしてしまったのである。しかも、91年の終わりには、MCDというとんでもないものを作ってしまうのがメガドラ様の真骨頂。イタイオチをつけて、桶狭間は夢のまた夢で終わってしまうのであった。
そして、一時期友軍であったナムコットがセガ領内に名をはせるのは、セガサターン時代である。しかも、今度は敵陣営の切り込み隊長。さらに、その攻撃が半端でなく痛いこと痛いこと。そのときセガ民たちが思ったことは、ナムコットへの恨み節ではなく、「セガ国って野心が高いうえに魅力の低い領主ばっかりだからな……。なんでか民忠は高いけど……」。セガ民の熱狂的な忠誠心に、最初のボディーブローを入れたのはナムコットだったのかもしれない。

恨んでませんから……

そんなこんなでメガドラ様の野望は一瞬にして消え去ってしまったわけで、そして、野望が消え去ってしまった要因にナムコットの動向があったのだろうと思っているのですよ、セガ民たちは。PCエンジンに『ワルキューレの伝説』や『ドルアーガの塔』が出された日には、心安らかなわけがない！ 嘘でもいいから、嘘でもいいから『イシターの復活』をメガドラで出しますと(それも微妙だが……)言ってほしかった……。
ただ、セガ民たちはナムコを嫌っていないということは、断言してもいいと思う。ライバルとしての対抗心はあっても嫌いではない。だから、ナムコ・セガ合併のニュースには「ナムコならきっとなんとかしてくれる」とも思ったものだ。まぁ、メガドラ時代と同じくフラレてしまうわけなのだが……いや、恨んでませんよホント。

ゲーム・PCソフトの事なら駿河屋へ！●オールドゲーム高価買取中！●88ソフト等古いパソコンソフト買取します。
Gameソフト
PCソフト
ゲームソフト（FC・SS・PS・PS2・DC etc…）
PCソフト（18禁・一般作）
★家庭用ゲーム・PCソフトなどなどゲームソフトの事ならおまかせ下さい！驚きの納得価格で365日受付中です！★
インターネットショップ
駿河屋の通信販売・通信買取
速報
http://www.gx-japan.com/suruga
SALE★SALE★SALE★SALE★SALE★SALE★SALE★SALE
激安
駿河屋だからここまで出来る！限界価格にとことん挑戦！
OLDGAMEどどんと大放出!!
特価
超ご奉仕価格!!
中古 セガサターン
X JAPAN
特価 ¥1,980 税込
超ご奉仕価格!!
中古 NEO・GEO
ザキングオブファイターズ'98
ドリームマッチネバーエンド
特価 ¥6,000 税込
中古 セガサターンソフト
1本 ¥300 税込
5本で ¥1,200 税込
超 特価コーナー
フレンズ青春の輝き
センチメンタルグラフティー1stウインドゥ
攻略指令書 機動戦士ガンダム ギレンの野望
i miss you.(コンパイル)
DIGITALPINBALL ラストグラディエーター
きゃんきゃんバニープルミエール2
機動戦艦ナデシコ やっぱり最後は「愛が勝つ」
機動戦士ガンダム外伝1 初回バッジ付
レイアース初回版BOOK+シール
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ(RCG)
サクラ大戦蒸気ラジヲショウ
同級生if
機動戦士ガンダム外伝2
神秘の世界エルハザード
中古 PC-CDソフト
1本 ¥300 税込
5本で ¥1,200 税込
超 特価コーナー
PC-CD/サイドアームスペシャル
PC-SCD/モンスターメーカー闇の竜
PC-CD /デスブリンガー
PC-AC/龍虎の拳
PC-CD/モンスターレア
PC-CD/雀偵物語
PC-SCD/プリンセスメーカー1
PC-SCD/銀河お嬢様伝説ユナ
PC-CD/らんま1/2
PC-SCD/熱血高校ドッジボール部CDサッカー編
PC-SCD/天地無用
PC-SCD/プリンセスミネルバ
PC-SCD/卒業 グラデュエーション
PC-SCD/ときめきメモリアル
中古 メガドライブ ※ROMは箱説無
1本 ¥300 税込
5本で ¥1,200 税込
超 特価コーナー
MD/アウトラン
MD/マスターオブモンスターズ
MD/ダライアスII
MD/ラングリッサー
MD/ソニック・ザ・ヘッジホッグ
MD/ヘルツォーク・ツヴァイ
MD/ベアナックルII 死闘への鎮魂歌
MD/シャイニング&ザ・ダクネス
MD/ランドストーカー 皇帝の財宝
MD/シャイニングフォース～神々の遺産～
MD/魔導物語 I
MD/ファンタシースター 千年紀の終わりに
MD/ファンタシースターII 還らざる時の終わりに
MCD/アーネスト・エバンス
中古 ファミコンソフト
1本 ¥300 税込
5本で ¥1,200 税込
超 特価コーナー
高橋名人のBugってハニー (ACG)
双截龍3 (ACG)
沙羅曼蛇 (STG)
忍者ジャジャ丸くん (ACG)
ピンボール (TBG)
忍者くん 魔城の冒険 (ACG)
ファミコンジャンプ (RPG)
ドラゴンスレイヤーIV (ACG)
桃太郎伝説 (RPG)
ドラゴンクエスト1 (RPG)
じゃじゃ丸忍法帳 (RPG)
ドラゴンクエストII (RPG)
ゼビウス (STG)
テトリス (PZG)
中古 セット買いがお得！
ファミパチ21本体
+FCソフト2本（箱説なし） ①ドラゴンクエストIII ②テトリス
セットで ¥2,800 税込
ドリームキャスト本体 箱説付 ドリパス開封済み（型番は選べません）
①Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! ②セガラリー2
+ビジュアルメモリ+ソフト2本
セットで ¥4,800 税込
ここまでやるか!?
PCソフト続々大放出!!
★★★ 超お買得♪中古パソコンソフト大特価SALE ★★★
オールドPC本体…通常価格より2割引!!
機種 タイトル セール価格(税込)
98FD SEEK 地下室の牝奴隷達 ¥300
98FD ハーレムブレイド ¥280
98FD バーチャコール ¥200
98FD ランス4 教団の遺産 ¥250
98FD カスタムメイト3 ¥250
98FD 闘神都市2 ¥280
98FD グロリア ¥250
98FD VIPER V12 ¥300
98FD クリスタルリナール ¥300
98FD しゃぶり姫 ¥300
98FD ドキドキバケーション ¥480
98FD バレンタインキッス ¥300
98FD Piaキャロットへようこそ HD専用版 ¥250
98FD 雛鳥の囀 ¥200
98FD VIPER GTS ¥300
98FD ペロペロキャンディ陽の章 ¥300
98FD ROSE BLOOD～血の渇き～ ¥400
98FD 禁忌タブー ¥300
98FD ビ・ヨンド黒大将に見られてる ¥480
98FD 晴れのち胸さわぎ ¥350
98 5FD DALK ダルク ¥280
98 5FD 雀JAKA雀 ¥480
98 5FD ドラゴンナイト3 ノーマル ¥350
88SR ドラグーン・アーマーFORアダルト ¥1,480
88 カインドゥ・ギャルズ ¥3,600
尚、セール商品以外で¥5,000(税込み)以上お買い上げの方は、¥1,000割引!! ★本体も各種取り揃えております。
上記特価タイトルはほんの一例です!!
駿河屋にはその他お買得商品が盛りだくさん！
詳しくはこちらの駿河屋HPまで…!
http://www.gx-japan.com/suruga
通信買取・販売の受付はこちらまで！
高価買取リスト&激安販売リスト毎週更新中！
a-too エーツーグループ ネットショップ
駿河屋
-suruga-ya-
●駿河屋取扱い商品●
ゲーム・PCソフト・
DVD(アニメ・洋画・アダルト)・
アニメ関連CD・書籍etc…
★無料メールマガジン発行中！お気軽にお問合せ下さい！★
ネットショップ
駿河屋の通信販売
例えば
話題騒然！
噂の通販！
諦めていたタイトルも、駿河屋なら見つかるカモ！
中古在庫がこんなに豊富なのです！
PCソフト…20,000本
ゲームソフト…20,000本
アニメDVD・CD…20,000枚
その他・攻略本、原画集etc…
http://www.gx-japan.com/suruga
他にもあるよ！「a-too エーツー」のHPをヨロシク！
アダルトコミック&同人誌取扱い開始！詳しくはHPにて！
http://www.a-too.co.jp/mokuroku/
E-mail 24時間受付
ota-ike@jade.dti.ne.jp

TOPICS 1

君は『ゲームセンター「CX」』を知っているか? ～UG in 有明～

お台場、恵比寿、ヴェルファーレと最近あちこちに出没している「ユーゲー」編集部ですが、今度はついにテレビ撮影に! と言っても、われわれが映ったわけではないのですが……。

伝説の番組

みなさんは『ゲームセンター「CX」』というテレビ番組を知っているだろうか? これはスカイパーフェクTV!のフジテレビ721で放映していたCS放送で、〝よゐこ〟有野晋哉氏をナビゲーターに「タイトー」「ナムコ」といったメーカー特集から『サクラ大戦』『ダビスタ』といったシリーズ特集まで、ゲームのアレコレを多岐にわたって紹介する（ちょっと「ユーゲー」っぽい!?）志の高い番組であった。だが、3月31日放送の「任天堂」特集を最後に、惜しまれつつも番組は終了してしまった。

しかしファンの声援に応えて『ゲームセンター「CX」』スペシャルの放映が5月30日に決定。しかも、番組内企画として「『ポケモン』生みの親である田尻智氏と有野晋哉氏のポケモンバトル」のカードが組まれたのである。そしてその対決への前哨戦として、有野氏が「ポケモンリーグ　トリプルビート」へ参加したのだ。この「ポケモンリーグ　トリプルビート」とは春休みに全国各地で開催された『ポケモンコロシアム』初の公式大会で、全国津々浦々のポケモントレーナーにとって、ヒートアップ間違いなしの大イベントだったのである。

UG編集部出動!!

では「ポケモンリーグ　トリプルビート」の様子をレポートしていこう。大々的な告知がなかったのに『ポケモンコロシアム』初の公式大会ということもあって、多くのポケモントレーナーが会場に集まっていた。出場するクラスが分かれているので、小学校低学年の子どもでも気軽に参加できたのがほかのゲームの大会との違いだ。もっとも、子どもと言っても一人前のポケモントレーナーばかり。しっかりと大会規定ルールの上限、レベル50に調整してあるのはサスガの一言。ちなみに大会に出場した当の有野氏は、田尻氏とのバトルに向けて『ポケモン』を始めたばかりの駆け出しポケモントレーナー。特別にジュニア扱いで子どもたちとバトルをするも、連戦連敗……。

しかし、転んでもタダでは起きないのが『ゲームセンター「CX」』課長・有野氏（今までは主任だったが、この特番で課長に昇進したもよう。おめでとう!）。「こんな調子で田尻氏とまともに戦えるまで成長するのか?」という周囲の心配をよそに、子どもたちの人気者となり次々とポケモントレードに成功。午後の陽だまりの中、芝生の上で子どもたちと仲良く『ポケモン』で遊ぶ有野氏は、絵になることこのうえなかったことを追記しておこう。

さて、何を隠そうこの「ポケモ

関東A会場のコロシアム。数多のポケモントレーナーがポケモンマスターを目指して集いし場所

会場は『ポケモン』大好きっ子ちゃんでいっぱい。小さなお友達も大きなお友達もエキサイト!

ンリーグ トリプルビート」で行われた『ゲームセンター「CX」』の収録に、われわれ「ユーゲー」編集部も同行していたのである。

事の発端は「ポケモンリーグトリプルビートに参加する有野さんを取材に来ませんか？」というオファーが『ゲームセンター「CX」』制作サイドからあったことに起因する。そして、田尻氏とのポケモンバトル前哨戦として、今大会に参加する有野氏と「ユーゲー」編集部員でポケモンバトルをしましょう！ という展開になっていたのだ（どうやら、編集長北郷が勝手に提案したらしい）。

勝負事と聞いて黙っちゃいられないわが編集部。しかしながら、北郷の『リーフグリーン』は運悪くデータが飛んでサラ地、榎本の『サファイア』は榎本邸サルガッソー地帯の中でサルベージ不能ときたものだ（「散らかってるだけだろ」北郷談）。ということ（どういうこと?）で、「ユーゲー」編集部のお隣部署「G批評」編集部員〝チャーハン〟ことE氏（「ユーゲー」No.08参照）に、打倒有野氏の白羽の矢が立ったわけである。

大会も撮影もひととおり終了し、いよいよ有野氏と「G批評」チャーハンのポケモンバトルスタート。有野氏のポケモンの中に、先ほどまではいなかった「ゲンガー」が混ざっていることに驚くチャーハン。どうやら子どもたちとのトレードでゲットしたようだ。「ゲンガー最強説」を唱えるチャーハンにとって、これ以上の脅威はない。対する有野氏からは、「子どもに強いポケモンをトレードしてもらったから負けないぞ」という強気の発言も飛び出したものの、無常にも次々と倒されていく有野氏のポケモンたち。水系ポケモンで構成されたチャーハンに対して、相性が良い「ピカチュウ」（ちなみに名前は「ハマグチん」）をぶつける有野氏だが、「ホエルオー」を筆頭とした圧倒的な攻撃力の前に完敗。駆け出しポケモントレーナーとゲーム雑誌の現役編集の違いを見せつける結果となった。この黒星をバネに、有野氏も一人前のポケモントレーナーに育ってほしいものである。

せっかくなので、「ユーゲー」を持ってもらい記念撮影。濱口さんにもよろしくお伝えください

大会の様子はもちろん、「有野氏vs.ポケモンマスター田尻智氏」「田尻氏率いる『ゲームフリーク』のゲーム開発秘話と氏のプライベートを赤裸々にするインタビュー」といったファン必見の内容てんこ盛りの『ゲームセンター「CX」スペシャル！ 田尻智～ポケモンを創った男～』の放映は下段のとおり。スカパーを視聴できない人は、5月30日までにスカパー契約ゲットだぜ！

ゲームセンター「CX」 **SKY PerfecTV!にて放送予定**

ゲームセンター「CX」スペシャル！

田尻智～ポケモンを創った男～

Ch.721 フジテレビ　放送日時：5／30(日)24：00～25：30(予定)

URL：http://www.fujitv.co.jp/cs/gamecenter/

Topics 2

神宮寺といえば「タバコ吸う」ともうひとつ 君は神宮寺オリジナル缶コーヒーを見たか？

好評発売中の『探偵　神宮寺三郎』シリーズ最新作『KIND OF BLUE』のオリジナル缶コーヒーがワークジャムから「ユーゲー」編集部に届いた。ひと口飲んで、渋く決めればあなたも神宮寺!?

みなさんはもう、神宮寺の最新作『KIND OF BLUE』をプレイしただろうか。今回はシリーズのファンからも「雰囲気が最高」「『夢の終わりに』と同じくらい好き」と好評の様子。個人的にはシナリオもいいが、聞き込みをする「トークプロファイル・システム」が気に入った。相手の表情を見ながら「脅す」「ほめる」などのコマンドを駆使して証言を聞き出すのだが、これはかなり手強い。特に、ライフボート代表の崔のおっちゃんと来たら、こっちをはぐらかすはぐらかす。こういう人いるよなあ、と思ったり……。

で、この『KIND OF BLUE』、お店によっては予約特典などであるものがもらえた。それが神宮寺オリジナル缶コーヒー。知らない人は「なぜコーヒー？」と不思議に思うようだが、神宮寺とコーヒーは切っても切れない仲。過去のキャンペーンでは『灯火が消えぬ間に』発売時に、新宿で缶コーヒー1万本が配られたのが話題になったし、前作『Innocent Black』でも販促グッズとして製作された（今回も購入後に応募券を送ると、抽選で100名に当たる。5月末迄）。作品の中では、ホテルでコーヒーを飲みまくった『横浜港連続殺人事件』が懐かしい。洋子さんのコーヒーを事務所で飲むというのも定番中の定番。神宮寺というとタバコのイメージが強いが、コーヒーも必須アイテムのひとつなのだ。

それにしても、神宮寺のグッズは凝っていて渋いテイストのものが多い。これまでにはジッポライター、懐中時計、ブランデーグラスなどが作られてきた。『KIND OF BLUE』でもジッポ付き限定版が発売され、公式HP(http://www.workjam.co.jp/product/jinguji9/)では1／18ミニクーパー（神宮寺の愛車）のプレゼントキャンペーンが行われている。ファンなら作品だけでなく、オリジナルグッズも集めておきたいところだろう。

さて今回、前号のプレミアムDVDに続き、太っ腹にもワークジャムさんから神宮寺缶コーヒーが1ケース30本、編集部に届いたそうだ。そこで、読者へのプレゼントとなった次第。プレゼントする本数は27本……。って、読者用なのに編集部で飲んだな!!

とまあ、何はともあれ、ぐいっと飲めば神宮寺気分。難事件の解決やテストの前にぜひどうぞ。やっぱり味は、ブラックで苦いんでしょうねえ。

今回は、いつにも増してジャズが流れる大人な雰囲気。人間味ある神宮寺がポイント

ワークジャムさんから1ケースいただきました。もうすっかり定番ですね

缶のデザインはこんな感じ。ちなみに味はブラックではなく、マイルドで飲みやすい感じでした（編集部より）

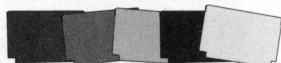
7月号（No.13）読者プレゼント

2004年
6月20日
消印有効

毎度恒例の読者プレゼントコーナー。今回もメーカー様や読者様に支えていただきながらなんとかやってます。巻末のアンケートハガキに必要事項を記入のうえ、ふるってご応募ください。

編集部提供

●お好きな“ナムコット”ソフト1本をプレゼント

巻頭のナムコット特集はいかがでしたか？　今回はナムコットの名作ゲームたちとの再会を祝して、お好きなナムコットのソフトを1本、5名様にプレゼントします。アンケートハガキのプレゼント記入欄に欲しいナムコットソフト（63ページのリストを参照）の名称を記入してお送りください。

小林さん提供

●「天下一武士 ケルナグール 完全攻略テクニックブック」
●「デジタルデビルストーリー女神転生Ⅱ 完全攻略本」
●「デジタルデビルストーリー女神転生Ⅱ 必勝攻略法」
●「ハロー！　パックマン 必勝攻略法」

井川光明さん提供

●（PCEソフト）『ワールドスタジアム』
※ケースなし

大川理志さん提供

●（FCソフト）『カルノフ』
※箱・説明書なし

1名様

●「PCE版 源平討魔伝 サウンドシート」
今やレアな、雑誌付録のソノシート。
レコードプレイヤーで聴こう！

1名様

●（SSソフト）『BATSUGUN』

ワークジャムさん提供

●探偵神宮寺三郎 名探偵珈琲（3缶セット）

「タバコ吸う」のコマンドがない人は「コーヒー飲む」で推理しよう。これであなたも名探偵!?

小野鉄也さん　蓬莱裕道さん　提供

●ポケモン原点回帰5点セット
（GBソフト）『ポケットモンスター　ピカチュウ』
（GBソフト）『ポケットモンスター　赤』
（GBソフト）『ポケットモンスター　緑』
※すべて箱・説明書なし
「ポケットモンスターを遊びつくす本　赤」
「ポケットモンスターを遊びつくす本　緑」

1名様

『ピカチュウ』＆『赤』は小野さん、『緑』は蓬莱さん、攻略本2冊は弊社営業部からの提供です。

蓬莱裕道さん　提供

●（SSソフト）『グランディア』

デコイストさん　提供

●（DCソフト）『コンフィデンシャル ミッション』
●（DCソフト）『ヘビーメタル ジオマトリックス』

懺悔部屋

前号73ページにて『スターフォース』の敵の名称がラザロとなっていましたが正しくはラリオスでした。お詫びとしまして、贖罪のプレゼントをご用意します。商品はラザロが出現するあのSTGです。

1名様

●（GBAソフト）
『ファミコンミニ スターソルジャー』（新品）

第５回 古今東西・火星海兵隊ＶＳ.江戸兎娘

著者：雑君保プ

♪ボクは副編エノモトくーん
♪編んで集めて早や5年〜
テク)))
テク

ザザッ
ザザッ
ザザッ

ザッ

ドダダダンッ
あ

グッモーニン
サーッ!!
何やってんスか何を〜〜…?
実弾!?

我ら火星の海兵隊！
化け物共のアスをキックするぞ!!
DOOM
そんなわけでDOOMゴッコでーっす
ギャッギャッギャッ
ヴィイイ
ドヒューーン
あーなるほどマイナーシューティングの特集にちなんでっスね？
ヴゥルルルルルル
ドドドド
DOOMはマイナーじゃ無いです!!
コラーッ
自分で持ち出しといて逆切れしてんなよ……
つーか展開の前フリに実弾使うのやめて欲しいんスけど
メディキット
ジュウ
AMMO
HEALTH
WEAPON
ARMOR
元々FPS（一人称シューティング）の元祖的存在だし
実際最近のと比べても疾走感と高揚感はピカイチで面白いんだぞう
ゴッコ終了
家庭用のが出た時期にはもうすでにDOOMっぽいゲームがさんざん出回ってたスから
見た目の古さがいかんともね
それにしたってSFC・MD(32X)・PS・SS・3DO・N64・GBA・ジャガーで出てんだよ？
移植度的に問題ありのも多かったりしてっスね…
ワリと
そもそも日本ではあのタイプのゲームはウケが悪くて…
ペラ
何で今ひとつパッとしなかったのやら

DOOM ゴッコ 唐突に再開～～
ズン ズン
EAT IT!
わわわ 舟に悪用し
ズン！
『ゴッコ』って言葉の裏に明確な殺意がッ!!
フリーズ！ホールドアップ！
5秒以内に所属と階級と トラウマを受けたマイナーシューティングの思い出を語れ!!
ガシャコ
ハッ
ハッ
ー何スかそりゃ～

自分の思い出のシューティング…やっぱり〝慶応遊撃隊〟っスかね
知ってます？ そう… メガCDっス… 自機がバニーでつるぺたで…

当時自分の周りのゲーム仲間は硬派意識を持ってる連中ばかりで…
ポロリ
このゲームを推しまくった自分は何だかすっかり白い目に…さらされ…

あの時は言えなかった… 三十路手前の今なら言える！
昔の俺よ胸を張れ！萌えシューバンザイ！バニーバンザイ！
つるぺたバンザ…
ガタ
どっぴき
語らせといて引くなァア!!
スス スス
しくしくしく
エーノーモートー！くーん

雑君保プ（ざっくんぼっぷ）　『DOOM』について語り出すとセリフもページもぜんぜん足りません。いまだに普通に遊んでるし。『DOOM3』は年内に出るのかなあ。

まるやきくんのなつかしゲーム人体実験

ファミコン世代には感涙モノの懐かしいソフトを、何も知らない無垢な少年に強制的にやらせる実験的コーナー。

まるやきくんプロフィール

友達が『サッカーライフ！』を買ったらしく、「結婚できるサッカーゲームがあるんだぞぉ！」とはしゃいでいた。はやってるのか？

まるやきくん大絶賛！「きね子が来ます！」

——今日のソフトは『きね子』。

まるやきくん（以下ま）：きね子、きね子……。キダム！

——いやいや、〝き〟しかあってないし。それにキダムは帰った。

ま：じゃあ、きのこ。うわー、さむすぎ。

——はいはい、もうスタート。まずは1の「シーブリーズ」ね。最初だから完成形を見ようか。

ま：えっ、何これ。間違い探し？

——惜しい。ジグソーパズル。

ま：おお〜！　絵が動くジグソーパズルかぁ。すげぇ面白そう。任せてよ。

——得意なの？

ま：何言っちゃってんの？　オレ、ジグソーの天才だよ。ちっちゃい頃、1000ピースのやつ作ったからね。出来上がったら、3つくらいピースがなかったけど。

——なくしちゃダメでしょ。でも、これならなくならない。

ま：おっ、やべぇよ。本当にヨットが動いてるぞ。うそ、上下を変えられるんだ。おもしれえ！

——左右に反転してるのもあるから気をつけて。

ま：うおお、燃えてきたよ〜。こういうの結構好き。

——今日は食いつきいいねぇ。今までで一番のってる。

ま：……集中してるから、話しかけないで。

——いや、それじゃあ、コーナーにならないから。なんか話して。

ま：……。ほらな、こっちだろ。だからこれが左に入るんだよ。なっ、そうだべ。

（しばらく夢中で遊ぶまるやきくん。順調にピースが埋まる）

ま：ほぉら、きた!!　完成〜。グッドだべ。タイムは8分。世界新、出ちゃったんじゃない？

——うーん……。もっと速い人はいっぱいいると思うよ。

ま：そうかなあ。結構自信あるんだけど。……まあ、とりあえず次の面行くか。

——じゃあ、この10個の中から好きなものを選んで。下に行くほど難しいよ。

ま：じゃあね、「タップ・タッ

今月のお題　きね子

（FCディスク：アイレム、86年11月28日発売、3300円）

ディスクシステムで発売されたジグソーパズル風ゲーム。絵が動いているのがポイント。ピースの中には上下や左右が反転しているものも。16枚、24枚、48枚と、ピースの枚数を指定して難易度を変えられる。タイトルはPCゲームの『キネティックコネクション』を略したもの。「コ」がなぜ「子」なのかは不明。難易度は高いものの、絵はどれもセンスあり。続編『II』も87年に書き換え用として登場した。

THE MONITOR PUZZLE
きね子
Kinetic Connection
© 1986 IREM CORP.
LICENSED FROM SADATO TANEDA
PUSH BUTTON TO START

タイトルといい、絵柄といい、不思議なセンスを漂わせる動画パズル。独自の存在感を持っていた

イラスト／志水アキ

プ・タップ」にしよ。なんか楽しそうだし、簡単そうな名前。

——絵を見てみる？

ま：いらねぇよ、そんなの。さっきの天才的なプレイ見たべ。オレは見本なんか見ない主義だから。

——いやいや、主義とかじゃなくて、初心者だからヒントをもらっておいたほうがいいんじゃない。

ま：そお？　じゃあ、見るよ。

（ボタンを押したまるやきくんの目には、青一色のバックに、水の波紋がただただ地味に広がる映像が……）

ま：（しばらく呆然として）……しゅ～りょ～!!　だって、これ、絵じゃないから。

——さあ、もう覚えたかな？

ま：いや、ちょっと待って。覚えるとかって違わない？

——はい、スタート。

ま：うお～、どれがどれだよ！やべぇ、これ上下逆か？ああ、白い線が消えちゃう～。ストップ、ストップ！

——3分経過。

ま：はい、ごめんなさい。やっぱり2面からやらせて。

——じゃあ、2の「トミー・ザ・パイロット」。

ま：おおっ、ちゃんと絵がある！　よしっ、24ピースにしちゃうよ。

——とりあえず16ピースでやりなよ。

ま：（不満そうに）は～い。

（その後、まるやきくんは黙々とプレイを続け、2面、3面と無事にクリア。自信がついたようで……）

ま：ちょっとさ、10面をやってみようかな。意外と最後の面のほうが簡単ってこともあるかも。

——そう、なら止めないけど。

（画面には、黒い背景にひらひらと舞う粉雪が）

ま：……。アハハ。無理でした。どっちが上とか下とかないべ。でも、これ、マジで面白いや。こんなに集中したの久しぶり。貸してよ。家でもやる。

⬅お助けアイテムといったゲーム的要素はないが、動く絵を組み合わせること自体がかなり面白い

➡「タップ・タップ・タップ」の画面。絵柄はスクリーンセーバーのような、シュールなものが多い

【まるやきくんの評価】（5点満点）

★★★★★

5点のように見えるけど、300点だから。そのくらいハマった。300星くらいあげる。

ゲーム後の感想

PS2で、もしもっと絵がすげえ綺麗だったら絶対買う。ケータイにこういうゲームがあったらハマっちゃうだろうなあ。ずーっとやってるかも。でも、絵がちっちゃいからダメか。それにしても、6面から先は無理だよね。もっと普通の絵もあればいいのに。

【解説】

今回まるやきくんはいたくお気に入りで、これまでのゲームの中でも一番熱中して遊んでいたように思う。最近では、絵が動くパズルはあまり見かけないが、この斬新な切り口は、今でも十分通用するのではないか（もしかしたら、単にまるやきくんがジグソーパズル好きだったというだけかもしれないが）。まるやきくんの「難しすぎる」という指摘通り、確かに難易度は高い。これは「II」でも同じ。ただ、難しさの源になっているシュールな絵は、『きね子』のもうひとつの柱。子どもだましではない、アーティスティックな絵は、『きね子』を印象的なものにしていた。ここが平凡だったら、多くの人の記憶には残らなかっただろう。

Text by 卯月鮎（フリーライター）　まるやきくんは友人の弟。「ペンネームは何がいい？」と聞いたら、「まるやき!!」と即答。若者の感性って。ウェブサイト、どうにかやってます。http://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

マニアックファミコン

ファミコンとファミコンに関わるすべてを愛する人へささげる

今回のマニアックファミコンは、ナムコットスペシャル！『ワルキューレの冒険』でファイヤーボールと一緒に、見た目もゲーム性もひと味違う冒険をしてみたり、11号にて読者のみなさんに好評だった『ディグダグ』の地面全掘りを、2ページぶち抜きで伝授しちゃいます！

maniac famicom* maniac famicom* maniac famicom*

ナムコットシリーズをディープに遊んでみよう

空想ゲーしてから寝てください

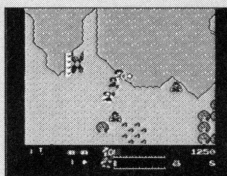
この号がナムコット特集ということで、当コーナーもナムコット一色と相成りました。さらに、11号で読者のみなさんに人気のあった『ディグダグ』全掘りの攻略を、2ページぶち抜きで掲載してます。発掘系雑誌を名乗るユーゲーらしい、思い切ったページ編成ですよね。『レリクス』の攻略ならいざ知らず、全掘りの攻略なんて役立つのでしょうか。

ともあれ、ナムコット作品はどれも遊びやすく、筆者は随分と長い間遊んだ記憶があります。その分、「ファミスタを27球で終わらせる」とか「女神転生Ⅱのデビルバスター内で最強仲魔を合成する」などといった遊び方を考えついたわけですね。ただし、同じことの繰り返しだったり、単なる「やり込み」だったりして、あまり面白い遊びかたではありませんでしたが……。

しかし、ナムコット作品は、ほかの作品よりも「ゲーム性が変わってしまうような変わった遊び方」が多くありました。旧「ユーズド・ゲームズ」掲載の、『三国志 中原の覇者』で思考ルーチンの弱さを逆手に取った〝CPU国盗らせ物語〟は、個人的に好きな企画のひとつだったりします。また、今回の〝ワルキューレにファイヤーボール付けっぱなしプレイ〟は、もともとバグを利用した一発ネタでしたが、実際に遊んでみると、ヘンな面白さがあるんですよね。作り手側もこの面白さに気がついていて、わざとバグを残しておいたのかもしれません。

てなわけで、マニアックファミコン第18回、ナムコット特集のスタートです！

ファイヤーボールと出かけよう！ ワルキューレの冒険

本作では、宿屋（またはショップ）の前でファイヤーボール（以下ＦＢ）の魔法を使ってから、いったん宿屋に入って出ると、**ＦＢがフィールド画面に残る。**このＦＢをアクセサリー代わりに着飾って、冒険へ旅立つことにしよう。

⬅序盤の最難関地点。入り江を守るシーザスを倒すには、シーザスへ近づく前に敵を発生させ、安全地帯を確保しつつ戦うとよい

➡ゾウナを攻撃しまくり、ついに時の鍵をゲット！ゾウナがワープしてくるときにＦＢに重なることもあるので、そんなときは素直にやられてはじまりの島から再挑戦しよう

ところで、**ＦＢは敵に当たると〝一発死〟する**。つまり、**〝迫り来る敵からＦＢを守るＡＣＧ〟**として本作をプレイするわけだ。ルールは単純明快。「ＦＢがあるときのみ戦闘可能」「ＦＢが外されたら宿屋に戻って付け直し」である。

ＨＰ１のガラス細工と遥かなる地へ

ＦＢが付いている方向は、敵を剣で斬って倒すことはできない。そこで、**ＦＢ側に敵を近づかせないように戦う**のだが、四方から現れる敵の対処が非常に難しい。序盤は敵を一撃で倒せないため、敵を追い払ってもすぐ近づかれ、囲まれているうちにＦＢを外されてしまう。

はじまりの島の宿屋から、アファ大陸の宿屋に行くものの、大陸への長い道のりでＦＢを外され、宿屋へ戻らされるハメに。ついには、**アファ大陸の宿屋の直前まで行ったのに、そこでＦＢが外され**るという大惨事も起こってしまった。

逃げるが勝ちの地下迷宮

数時間かけてアファ大陸の宿屋に到達したあと、東のピラミッドへ突入する。ピラミッド内部にはクリアに不可欠なアイテムがあり、必ず攻略せねばならないのだ。しかし、逃げ場のない一本道で敵に囲まれて、どうしてもＦＢをハズされてしまう。そこで、敵の出現タイミングを調査し、**「通路ではなく大部屋で敵を出現させてから通路を駆け抜ける」**という攻略方法を編み出したのだった。

ゾウナの城へ向かう道のりは遠く、城内も広大だ。何度**〝次号へ続く〟**にしようかと思ったことか。ＦＢを守ろうとしてワルキューレがやられることさえあった。しかし、筆者はある魔法に気がついた。敵の動きを止めることのできる「星笛」である。

ラストダンジョンに挑み続けること**６時間**。星笛であらゆる敵を止めて通路を駆け抜け、ついにゾウナから「時の鍵」をゲットすることができたのであった。

掘りつくせ!

ファミプロ直伝 ディグダグ全掘り拳

担当E氏「すごかったですねぇ全掘り。でも、全部は録画されてないんですよね」

筆者「そうですね。あと数ヵ所掘ったら全掘り達成ってところで失敗、てなところはたくさん撮ってあるんですけど」

担「これ、見開きページの連続写真で解説しません?」

筆「機会があったらやりましょうか」

12号の打ち合わせにおいて、このようなやりとりがなされていた。その機会がこんなにも早く訪れた次第である。

今回の攻略ページを、読者のみなさんの〝ディグダグ全掘り拳〟習得に役立てていただければ幸いだ。

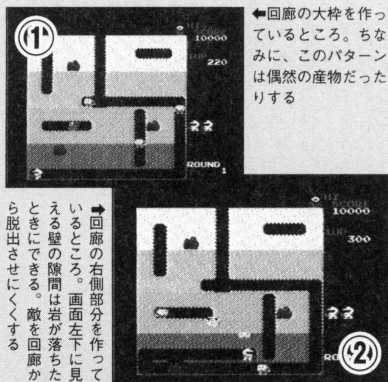
STEP1 回廊作り

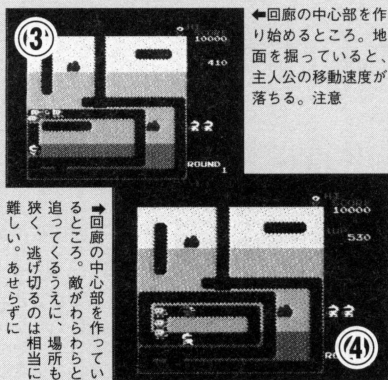
全掘りの第一段階は**「敵を閉じ込める回廊」**を作ること。これを作りあげなければ、一定時間後に移動速度が速くなる敵から逃げることは不可能なのだ。

開始直後は画面右へ掘っていき、右端に突き当たったら画面下に掘っていく。一番下まで掘ったら、そこから画面左へ向かって掘る(写真①)。

ここからが回廊作りの本番。左端についたところで、上方向に1キャラ分だけ掘り、すぐ右へ掘っていく。岩の下を通りぬけて、最初から縦に掘られている地点まで掘る(写真②)。この最初から掘られている部分の上端まで進んだら、左側に向かって掘っていくようにする。

このとき、ファイガーとプーカが主人公を挟み撃ちにしてくるので、彼らを適当にふくらませて通り抜けてしまおう。

なお、今回のプレイでは、全掘りを確実に成功させるため、プーカとファイガーを1匹ずつ倒している。回廊を攻略するときに、敵2匹と敵4匹では難易度が大

⬅回廊の大枠を作っているところ。ちなみに、このパターンは偶然の産物だったりする

➡回廊の右側部分を作っているところ。画面左下に見える壁の隙間は岩が落ちたときにできる。敵を回廊から脱出させにくくする

⬅回廊の中心部を作り始めるところ。地面を掘っていると、主人公の移動速度が落ちる。注意

➡回廊の中心部を作っているところ。敵がわらわらと追ってくるうえに、場所も狭く、逃げ切るのは相当に難しい。あせらずに

幅に異なるのだ。

閑話休題。左端まで掘ったら、下へ曲がり、「写真③」の場所で右へ曲がる。回廊の中心部を「写真④」のように掘り、中心に残った地面を掘ってから、**回廊の壁を壊さないように**そこを脱出しよう。

STEP2 回廊の周りを掘る

回廊を抜けてしばらくすると音楽が変わり、敵の移動速度も早くなる。しかし、回廊に閉じ込めた敵はそうそう脱出してこない。全掘り拳で唯一の**自由時間**だ。回廊の周りを好きに掘ろう（写真⑤）。

なお、回廊から出てきてしまった敵は、主人公が回廊に入って誘えば、**回廊へ戻す**ことができる（写真⑥）。

STEP3 回廊攻略

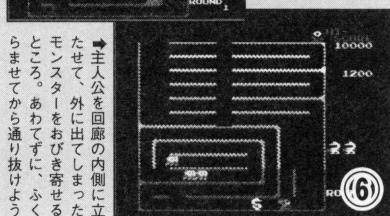
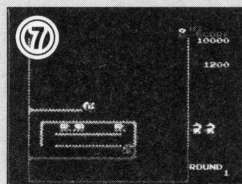
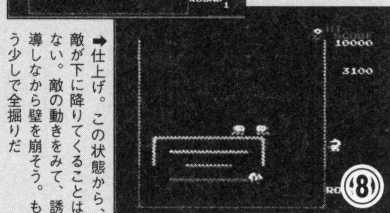
回廊の周りを掘り終えたら、ついに回廊の攻略である。

まず、回廊の外側から削り取っていく（写真⑦）。回廊の下→右→上という順番で削り取っていくとよいだろう。

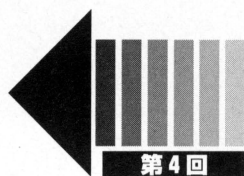
敵は、**主人公と座標軸を合わせるように動く**性質を持っており（写真⑧）、この性質を利用すれば、地面を壁代わりにして、敵から逃げたり、敵を誘導したりすることもできる。しかし、敵は高速移動しているため、わずかな操作ミスでもやられてしまう。**敵と距離があるうちに**ふくらませて、時間稼ぎをしよう。なお、**わざとやられて敵のスピードを遅くし、**敵から逃げやすくすることも可能だ。

全掘り拳の前半はパターンの確立、後半は運と動体視力が必要である。読者のみなさんの健闘を祈る。

※編集部注　5月21日にGBA版『ディグダグ』が発売となりますが、本企画はFC版での「全掘り」を解説しています。

⑤ ←回廊の周りを掘っているところ。自由に掘れるがあえてデザインにこだわりを持ちたい

⑥ ➡主人公を回廊の内側に立たせて、外に出てしまったモンスターをおびき寄せるところ。あわてずに、ふくらませてから通り抜けよう

⑦ ←回廊の壁を切り崩しているところ。回廊の下→右→上という順で崩すと生存率が高くなる

⑧ ➡仕上げ。この状態から、敵が下に降りてくることはない。敵の動きをみて、誘導しながら壁を崩そう。もう少しで全掘りだ

掘ったよ…掘りつくした……
真っ黒にな……

Text by 恋パラ支部長（ファミプロ）：ワルキューレネタ、編集部の新人さんに何だか感激されてしまいました。スレてなくて、ちょっと新鮮。

散財するには資金が必要なわけですが、天皇賞による所得倍増計画も失敗。なかなかネタを作り出せない毎日……。今回のテーマは「出会い」です。

このコーナーの存在価値って……

1号分のごぶさたでした（ロッテ歌のアルバム玉置宏風）。最近、連載というよりも、「不定期穴埋めページ」になりつつある当コーナー。毎号ページの都合であったりなかったりするわけなんですが、別になきゃなくても特別な反響があるわけでもなく……非常に複雑な気分ですが、気を取り直して参りましょう。

そもそも編集部一の「買物番長」を自称する私が、自分の体験談や読者の皆様から送られてくるハガキを元に、「買物」にまつわる話で構成しようということで始まったのがこのページです。みなさんが日頃ゲームショップなどで買物した際、「こんなことがあった」というようなエピソードをハガキでお寄せいただいて、ほかの読者の皆様と「あるある」というように共感できれば、今後のゲームライフに役立つのではないかと……。投稿お待ちしております。

……が、今回に関しては、ネタがまったくない状態。やっぱり不定期連載だと厳しいですかね……。当コーナーの半分以上は、皆様の「やさしさ」で成り立っております。買物ネタがないとどうしようもありませんので、どしどしエピソードをお寄せくださいませ。というわけなので、今回は私の個人的なネタでいかせていただきたいと思います。

いつかはクラウン

みなさんは「夢のハード」って考えたことがありますか？　とは言っても、「全機種対応フルコンパーチブル」とか「3Dホログラムマシン」みたいな想像のハードではなくて「俺もいつかは光速船を」とか、「死ぬまでにピピンを拝みたい」とかそういうヤツです。普段、同じゲームショップに何度も出入りしているのは、そういった夢のハード（またはソフト）と出くわすのを期待している部分があるんじゃないかと思うわけです。

榎本　僕はファミコンカラーの、GBASPですね。最近量販されたバージョンじゃなくて、金色のプレートが貼ってある初期の限定版。ヤフオクだと安定しても5万円以上してますから。あれが、ふらっと立ち寄ったB○○K○FFで、普通に8000円とかで置いてあったりしないかなぁと。

なるほど。かなりの妄想ですね。まぁ、ない話とは言えなそうですが……。新人の山本にも聞いてみましょう。

山本　僕は『ヘクター』のロゴが入ったジョイカードですね。やっぱりシューターとして入手しておかなければと。あこがれの的です。

……レアなのかどうかよくわかりませんが、やはり人それぞれ、そういった目標みたいなものがあるようです。私の場合は「マルチメガ」。これは日本で発売されなかったんですが、普通のポータブルCDプレイヤー程度の大きさで、メガドライブとメガCDが遊べてしまうという夢のようなマシ

ン。発売は93年あたりだったと思うのですが、当時秋葉原で見かけたときは2～3万円くらいで、「いつか手に入れよう」と思ってはや10年。この仕事を始めて、秋葉原で再会したときは、10万円以上に跳ね上がっていました。時って残酷……。

そもそもわが家にはメガドライブ2とメガＣＤ２があるので、必要ないという話もあるのですが、3畳程度の狭い倉庫に住んでいる関係上、かさばるものを避けたいのと、1機種で2つも電源を取るとブレーカーが落ちてしまうという理由から、必要不可欠なものなのです（一体どんな部屋だ？）。

これが夢の「マルチメガ」。アジア地区での名称で、北米などでは「GENESIS CDX」という名前だったらしい

ついに降臨!! レーザーアクティブ

そんな悩みを抱える私の前に、思わぬ女神が現れました。省スペース化の手段は、ほかにもあったのです。その名もレーザーアクティブ。メガパックというオプションを装着することで、メガドライブとメガＣＤが電源1つで遊べてしまうスグレモノ。さらにはレーザーディスクまで見れてしまうのです。また、ＰＣエンジンパックを付ければ、ＨｕカードやＣＤ－ロムロムのゲームまで、これ1台で遊べてしまうのです。これだけの機能が1台で済んでしまうなんて、まさに夢のようです。もちろん存在は知っていましたが、これも10年ほど前、確か10万円近い値段で売っていました。さらには各パックは別売りで、それぞれ4万円くらい。全部そろえたら20万円近くする代物です。そんなものを当時の自分が買えるわけもなく、すっかり忘れていたのですが、先日劇的な再会を果たしたのです。

出会いの興奮こそ散財の醍醐味

それは、まるで日課のように立ち寄った○活倉庫でのことでした。ビデオデッキコーナーに、とてつもなく黒くて大きな物体が。近づいて確認すると、金色に輝くパイオニアのロゴ。間違いありません。私は衝撃のあまり、しばらくその場に立ち尽くしてしまいました。さらに嬉しいことにはその横に「ＪＵＮＫ１２００円」の文字。ＪＵＮＫ……ジャンク……じゃんく……なんと素晴らしい響きでしょう。「動作保証なし」ということですが、私の経験上、１０００円以上をつけている場合は「なんとか動く」程度であるという確信がありました。それにしても１２００円……夢のような値段です。しかしよく見ると、パック部分が空洞になっています。

「しまった！　このままでは本当にただのジャンクだ」

と思って周囲を探すと……ありました。メガパック・エンジンパック共に。値段は……「各１００円」「いいのか！　本当にいいのか!!」迷うことなく両腕に抱え、まるで恋人と抱擁をかわすかのように帰路についたのでした……。

こういう出会い（!?）があるから、ショップ巡りはやめられません。ビデオ端子しかないため画質にやや不満はありますが、満足しています。これで榎本が貸してくれた「コンバトラーＶリメンバーＢＯＸ」も見られるというものです。皆様もよき出会いを……。

次号では、新人山本の歓迎を兼ねて「散財万才スペシャル in 所沢」を決行予定。ご期待ください。

この存在感。手前にカップラーメンでもあったら倒されそうです

かなりの大きさですが、これだけのゲームがまとめて遊べるなら便利!?

レトロゲーム復活プロジェクト

～鋼鉄帝国編・復活祭～

タイトル：鋼鉄帝国　from HOT・B
機種：GBA
プレイ人数：1人
ジャンル：STG
発売日：04・4・30（発売中）
価格：5040円（税込）

21世紀によみがえった『鋼鉄帝国』。発売日初日から早速、本作をプレイした読者から編集部宛に、次々と感想が寄せられている。前号にて“鋼鉄帝国編・完”としたが、今一度機会をいただき、あらためて本作の魅力に迫りたいと思う。

Text by 山本悠作（編集部）

『鋼鉄帝国』好評発売中!!

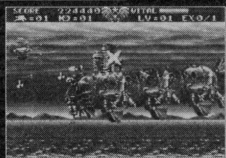
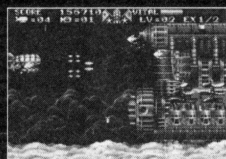
GBAでリリースされた新作『鋼鉄帝国ｆｒｏｍ HOT・B』は、ゲームファンの心を魅了したMD版『鋼鉄帝国』の魅力を新たに洗練し、再構築したリメイク作品である。

画面に映し出されるのは19世紀の空想科学小説をほうふつとさせるスチームパンクの情景。蒸気機関や火力に基づく科学技術で独自の進化を遂げた機械文明。この世界観こそ、『鋼鉄帝国』が長きに渡って愛される大きな魅力だ。

プレイヤーが操る2機の戦闘機も世界観を物語る。複葉機を連想させる鳥型戦闘機〝エトピリカ「RA―02」〟と、飛行船型の小型戦闘艇〝ゼッペロン「RLZ―04」〟。性能の異なる機体を使い分けて攻略するのはMD版と同様だが、GBA版では2機の発進シーンに違いがでており、マニア心をくすぐる。なお詳しくは書かないでおくが、一方の機体を自分なりに極めておくとストーリー終盤で焦らない、ということも追記しておこう。

向かい来る帝国軍の軍勢も敵ながら魅力的。両翼を鳥のように羽ばたかせて飛行する戦闘機や、空から落下傘を広げて降下する戦車、プロペラで浮遊する要塞など、夢あふれる造形はMD版から引き継がれ、新たにリファインされている。改良は爆発シーンにも及び、プレイ中の迫力もパワーアップしているのが嬉しい。

特に最終面はGBA版独自の展開が用意されている。MD版とは異なる要素に差し替えることで、旧作と新作それぞれに個別の価値が生まれている。GBA版の発売後もMD版クライマックスの価値は薄れないので、旧作を持っている方も安心してほしい。

限界高度で展開する、雲海の死闘。愛機ゼッペロンの前に、帝国軍の巨大戦艦が立ちはだかる

潜水艦の両弦のスクリューが向きを変えプロペラとなって飛行！　見ているだけで楽しい

見た目だけではなく、ゲームシステムにも改良は及んでいる。MD版ではミスしても自機はパワーダウンしなかったため、常に安定して戦えた。しかしGBA版ではミスすると攻撃力が下がってしまう。初心者には一見難しくなったように思えるかもしれないが、逆にミスを一つ減らすだけで、その後の進行がグッと楽になると考えてもらいたい。実際、MD版よりも自分の腕の上達がわかりやすい印象を受けた。それにパワーダウンしたからといって、常人にはクリア不可能というほどの難しさではない。繰り返し挑戦するうちに自然と攻略法が身についてくると思うので、まずは世界観を楽しむ気分で遊んでみよう。

ファンの熱い想いを背負いながらも新たなファンを魅了する本作。興味をもたれた方はぜひ、手にとって遊んでみてほしい。

Part 1 大好評!! おじゃまの特価!! WS祭り!!

ワンダースワン

前号でもお知らせしましたが、もう1回!!値段表示はすべて税込み価格。
しかも、お値段据え置きってことは…

これはお得!

Part 2 ドンドコドーン! PCエンジン特集だァー! ウェイ!

お1人様1タイトル1本です。

中古 HUカード

タイトル	価格
ギャラガ88	380円
スプラッターハウス	4,980円
超絶倫人ベラボーマン	2,980円
改造町人シュビビンマンＩＩＩ	各1,980円
ドルアーガの塔	1,980円
ワンダーモモ	380円

中古 CD-ROM²

タイトル	価格
イースＩＩＩ	2,380円
コズミックファンタジー2	980円
天外魔境II	1,980円
エメラルドドラゴン	1,480円
ブライII	380円
サザンアイズ	180円

営業時間 pm5〜9時
火・木・土・日

通販専用ダイヤル
TEL/FAX06-6381-6210
[メールアドレス] ojamakan@mail.goo.ne.jp
[通販部] 大阪府吹田市東御旅町9-25
受付/PM5:00〜PM9:00(火・木・土・日)

中古 PCHu（状態問わず）

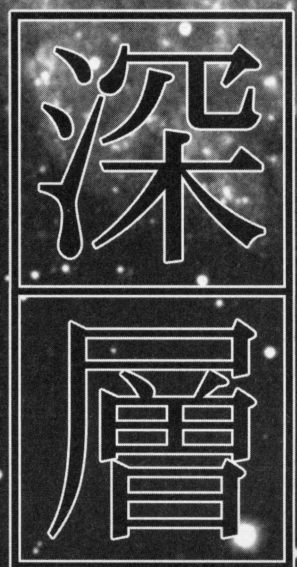
ストリートファイターII'

F1サーカスシリーズ

R-TYPEシリーズ

!!急募!! 通販アルバイト募集!（高校生不可）
18〜25歳の元気な方、当店で働いてみませんか？
詳しくは（←）通販部まで（担当：志賀）

SCORE 1P 57300 HI 4805000 2P 76500

Welcome to the gates of HELL!!

SHINSOU

企画・構成
原田勝彦(フリーライター)

CREDIT ∞

なぜ今 シューティングゲーム なのか?

もう15年ほど前から「いつか滅ぶ」と言われつつ、今日までしぶとく生き延びているSTG。ここではその歴史を振り返り、名作の数々を紹介し……たりはしない。今回だけはもっと違うことをしよう。

深みに沈め

「ユーゲー」読者およびSTGファン諸君! 一部読者の要望と一部ライターの暴走、そして一部編集者のあきらめにより、このたび小規模ながらSTG特集が組まれることになった。たいへん喜ばしいので皆も喜ぶがいい。そこ、あからさまに目をそらすな。

「ユーズド・ゲームズ」および「ナイスゲームズ」でも何度かSTG特集が試みられたことがあったが、そこではあえてブレーキをかけ、初心者向けやマニアの定番を紹介してきた。だが今回は「STGの深層」と題し、深く暗い沼の底に沈むSTGたちをサルベージしていくことにした。

勘違いしてほしくないのだが、これはマイナーSTG特集ではない。マイナーな名作とやらを発掘して、お人好しにも皆に教えてあげるような親切かつフレンドリーな特集であるわけがない。

これはディープSTG特集だ。有名無名問わず、新旧問わず、機種問わず、己の心の奥底でくすぶっていたSTGたちを引きずり出し、白日の下にさらしてその正体を突き止めようというのがこの特集の真の目的である。よって何が飛び出すかは誰にもわからない。もしかしたら、面白さがまるで理解できないようなタイトルが混ざっているかもしれない。世間の評判が最悪で、誰にも認めてもらえなかった作品が紛れ込んでいるかもしれない。だが、それはそういうものだ。なぜならそれこそがディープSTGなのだから。どうしても納得できないという人は、サルベージ作業を続けるうちに、自ら喉元まで泥に沈んで死にかけている男が最後に見た白昼夢だとでも思って忘れてほしい。

ところでひと口にSTGと言っても、その形態は千差万別。どこからどこまでをSTGとするかは人によって異なるだろう。縦スクロールまたは横スクロールの2DSTGしか認めないという人もいれば、撃って避けてりゃ皆STGだという人もいる。この特集では極力解釈を広げ、何でもアリとした。縦スクロールSTG（縦シュー）、横スクロールSTG（横シュー）、変則スクロールSTG、任意スクロールSTG、3DSTG、ガンSTG、FPS（一人称視点の3DSTG）、TPS（三人称視点の3DSTG）……すべてのSTGは平等であり、そして尊くも美しい。STGはわれわれにかくも光に満ちたハイを与えてくれる。ならばわれわれもすべてのSTGを受け止める寛容さを持たなければならない。だんだん自分でも何を言ってるのかよくわからなくなってきたが、要するに形式にこだわらずSTGを食い散らかそう! ということだ。

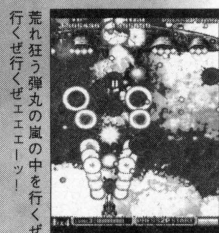
ここまで書いて、一体どれくらいの読者がついてきているか不安になってきたが、もう今さら止められない。不安を打ち消すように叫ぼう。今こそSTG! 今こそディープSTG! より深く、より暗く、息が止まるまで沈み、夢とうつつの境でSTGを感じろ!

BATSUGUN

機種：SS　メーカー：バンプレスト　発売日：96・10・25　価格：5800円

東亜プラン最後の輝きを見よ！

東亜プランといえば、ショットとボムを駆使して嵐のような弾幕の中をバリバリ突き進む、猪突猛進の反射神経型縦シューの開祖である。その東亜プラン最後のAC用STGが『BATSUGUN』であり、本作はそのSS版である。移植度はたいへんよろしい。

STGの歴史をひもとくと、80年代後半に難易度のインフレーションに見舞われ、東亜プランに限らずどのメーカーも絶望的難度のSTGばかり出してユーザーに敬遠されつつあったのだが、そこから原点に立ち返ったのが本作である。STGとは撃つことと見つけたり！　STGとは避けることと見つけたり！　そして何よりSTGとは、ゲームそのものの流れにノることと見つけたり！　『達人王』『鮫！鮫！鮫！』といった過去の作品と本作の大きな違いは、ゲーム全体のテンポだ。1ステージを短くし、その分中ボスや大ボスの密度を高め、弾幕にメリハリをつけ、ゲームスピードを上げる。その結果、1周クリアまで20分もかからないほどの短いゲームになったが、食い足りないとは思わない。短さの中に確かな満足感がある。

ド派手な弾が画面中にまき散らされるため、見た目はいかにもマニア御用達という感じだが、難易度は中の下といったところで、東亜プランSTG史上最も初心者向けの一作と言える。本作を入口として、ディープなSTGの世界に踏み込んできてほしい。

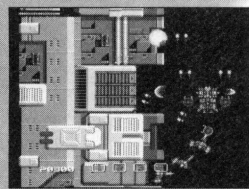
荒れ狂う弾丸の嵐の中を行くぜ行くぜ行くぜェェエーッ

イメージファイトⅡ

機種：PCE-SCD　メーカー：アイレム　発売日：92・12・18　価格：7700円

求ム！　脳の丈夫な若者！

まず、いきなり謝っておこう。自分でもクリアできないゲームをネタにしてすみませんでした！　というわけで『イメージファイトⅡ』の紹介だ。反射神経型STGの雄が東亜プランだとすれば、パターン構築型の雄はアイレムだろう。一部では暗記型とも言われるが、暗記しただけでクリアできるような代物でもないので、ここはパターン構築型としておこう。アイレムのSTGは一筋縄ではいかない。これはSTGというよりもパズルであり、パズルというよりもリアルタイムストラテジーだ。漠然と戦っても絶対に勝てないので、詰め将棋で最善手を求めるように、アタマを使って手を打たなければならない。そんなパターン構築型STGの代表作がAC版『イメージファイト』であり、本作はPCEだけで発売されたその続編だ。

ビジュアルシーンの追加や新機体の導入といった要素もあるが、特筆すべきは本作が『イメージファイト』以外の何物でもないということ。全然ぬるくない。パターンを考えぬ者には死を、ボスの安全地帯を探さぬ者には死を、そして補習ステージに堕ちた輩には、死すら生易しく思えるほどの絶望を……要するに激ムズなわけだ。だが、それでいい。パターン構築型STGの楽しみとは、前人未踏の山に登るようなものなのだから。幸いコンティニューは無限で、セーブまでできる。時間をかけて頂上を目指すのもまた一興だ。

いつの日にかクリアすることを夢見つつプレイ中……

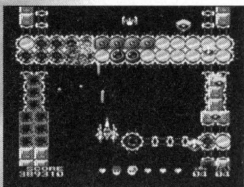
ガルフォース

機種：FCD　メーカー：HAL研究所　発売日：86・11・19　価格：2980円

ジョイボールでトリガーハッピー

本作は86年に公開されたアニメ『ガルフォース』をゲーム化したものだ。オープニングで80年代風アニメ美少女がたくさん出てくるので勘違いしがちだが、原作のストーリーはハードかつ殺伐としており、ゲームはゲームで破壊的である。油断してはいけない。

本作は当時から大味と評されることが多かった。FC時代のSTGは自機も敵も一度に撃てる弾数が少なかったが、『ガルフォース』ではどういうわけか自機も敵も弾を撃ちまくりで、連射パッドをつなげばアドレナリン垂れ流し状態になる。ここはひとつHAL研に敬意を表し、ジョイボールでプレイするのが通の楽しみ方と言えるだろう。

撃ちまくりなのはともかく、自機の当たり判定が大きく、耐久力はあるものの動きがのろく、それでいて敵はトリッキーに動き回り、高速弾を放ってくる。これはいかにも大味で理不尽に思えるかもしれない。だが、このゲームの真のポイントは武器の使い分けにある。ステージ中にある滑走路から宇宙へと飛び出し、ボスを倒して仲間を救い出すと、新しい武器が使用できるようになる（セレクトボタンで選択、Bボタンで決定）。これで側面や背後からわき出る雑魚どもをぶちのめせばいいわけだ。結構細かいゲームである。撃って撃って撃ちまくれるけど、撃てばいいってもんでもないと学習しつつ、やっぱり撃ちまくってハッピーになろう。

『ザナック』と並ぶディスクシステムの傑作だと思うが、どうか

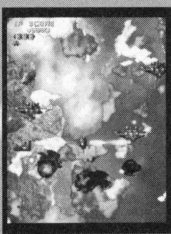
トゥエルブスタッグ

機種：PS2　メーカー：タイトー　発売日：03・3・20　価格：5800円

最大12倍でドン！

「シューティングの主役は弾幕！ そんなワケねぇ！ 主役は自分（プレイヤー）だ！」

PS2版の公式サイトに堂々と書かれた弾幕STGに対する宣戦布告。これが『トゥエルブスタッグ』のすべてと言ってもいい。本作の自機にはサイドアタックが用意されており、左右の切り返しで攻撃判定が発生する。さらに自機後方から伸びる炎にも攻撃判定があり、これをバック・ファイア・アタックという。これらの攻撃方法で敵を倒すと、最大12倍の得点倍率がかかる。これだよこれ。これでがっぽり点を稼ぐんだよ。通常ショットで敵を倒しても得点倍率が下がるわけではないので、必ずしもすべての敵をサイドアタックで倒す必要はなく、ここぞという場面で敵陣に飛び込み、レバーをガッシガシ振って倍率を上げればいい。合言葉は一撃離脱！ プレイヤー自身が鉄砲玉となれ！ もちろんそんなリスキーな戦法をとらず、普通に遊んでも問題はない。点にこだわらなくても、3面以降は『ライデンファイターズ』風高速弾STGとして楽しめるだろう。

こんなステキSTGであるにもかかわらず、インターネットランキングには32人しか参加していないという不人気ぶり。なぜだ。STG界という狭い世界の中でさえドマイナー扱いだというのか。だが、今こそ再評価の時。お前はもう気づいているはずだ！ 弾幕だけが縦シューの価値ではないということに……。

元はアーケード用だが、ゲーセンでも不人気だったなぁ……

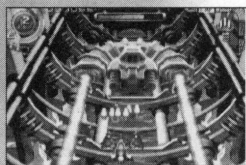
IRIDION II

機種：GBA　メーカー：Shin'en　発売日：03・5・12　価格：14.99ドル

これがドイツ人の科学力だ！

偏見と言われようが差別と言われようが、これだけは言っておきたい。外人の作るSTGにはロクなもんがない。3DSTGやFPSでは北米・欧州が圧倒的に強いのだが、こと2Dに関してはダメダメだ。しょせんやつらにジャパニーズSTGのわびさびなんてもんは理解できん……と思っていたら、なぜかドイツのShin'en（深遠？）なるメーカーがやってくれたぜ。この『IRIDION II』はどこに出しても恥ずかしくない2DSTGだ。

　本作をプレイしていると、これが本当にドイツ製なのかと疑いたくなる。実は開発者に日本人がいるんじゃないのか？　プリレンダリングの背景とパースのかかった地形は『シルフィード』『アクスレイ』『ブレイジングスター』を思い起こさせ、スプライトキャラの細かい動きやステージ上のギミックには『ビューポイント』へのオマージュが見られる。マニアックだな。

　ただ、プレイしていて単調さを感じるのもまた事実である。日本のSTGの多くはアーケード育ちであり、限られた時間の中で激しく緩急をつけるが、向こうにはそういう文化があまりない（アーケードよりPCの地位が高かったり）。これがカルチャーギャップというものか。しかし総じて出来はいいので、一気にではなく少しずつプレイするといいだろう。なお、本作は国内では発売されていないが、洋ゲーを直輸入している店で購入できる。

GBAなのに、妙に立体感にこだわった絵作りをしている

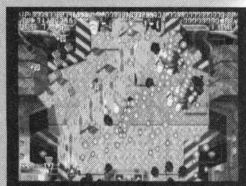
マーズマトリックス

機種：DC　メーカー：カプコン　発売日：00・11・9　価格：5800円

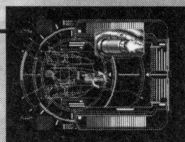
それでもあなたはSTGを続けますか？

もしあなたがSTGと平穏に付き合っていきたいなら、決して『マーズマトリックス』に手を出すべきではない。このゲームは苦い絶望の味がする。赤茶けた火星の大地に広がるのは溶けた鉄と死のにおいのみ。引き返すなら今だ。

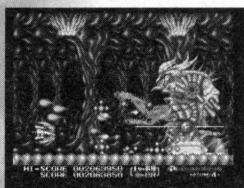
　本作を開発したタクミコーポレーションは、東亜プランの開発者たちが倒産後に立ち上げた会社のひとつである。当初は東亜テイストを受け継いだようなそうでもないような（どっちだよ）STGをリリースしていたが、カプコンとタッグを組んだAC版『ギガウィング』がそこそこヒット。弾幕を逆手に取り、敵弾を弾き返して攻撃するリフレクトフォースで高評価を得た。そして次の一手として登場したのがAC版『マーズマトリックス』。これがすさまじかった。弾幕を逆手に取るリフレクトフォース（本作ではモスキートと呼ぶ）を、さらに逆手に取る暴風雨のような弾幕。誰がどう見てもやりすぎ。そのうえノーマルショット、モスキート、ピアシングレーザー（貫通弾）、ボムをひとつのボタンで操作させるという暴挙も加わり、もはや何がなんだかわけがわからないゲームになった。

　しかし、これもまたSTGの深み……死にまくるうちに自我が解き放たれ、死を恐れる気持ちが消え失せるのだ！　DC版は稼いだスコアで残機やクレジットを購入できるので、1プレイで50機も自機をつぶせば悟りが開けてくるだろう。

極端なSTGの一例。これは娯楽ではない。暴力そのものだ

エリミネートダウン

機種：MD　メーカー：ソフトビジョン　発売日：93・6・25　価格：8500円

STGは見た目ではないという証明

『エリミネートダウン』はメガドラ横シューの至宝！　すべての横シューファンにささぐ最高傑作！　初心者にもお薦め！　……と美辞麗句を並べて褒めたたえたくなるほどの名作だと個人的には思っているのだが、いかんせんグラフィックがヘボすぎて、当時は誰も買わなかったといういわくつきのソフトである。絵だけ見れば『カース』や『XDR』級、と言えばわかっていただけるだろうか（わかんねえよ）。デザインといい色遣いといい、これはひどいとうなだれたくなるようなものだった。

　しかし時代が一回りしたせいか、今ではこのダサさがカッコよく見えるから不思議だ。今度、眼科に行こうと思う。あと、HR／HMを覚えたての高校生バンドが作ったような気恥ずかしいBGMも心地よく聞こえてしまう。絵と音さえ克服してしまえば、本作には何のマイナスポイントもない。伝統的横シューのシステムを踏襲しつつ、努力すれば乗り越えられるレベルの難易度でわれわれを楽しませてくれる。また、随所に隠された過去の名作横シューへのオマージュを探すという面白さもある。隠されているというか、あからさまにパクったかのような演出やギミックが満載なのだが、特定の作品ではなく古今東西のあらゆる横シューからの寄せ集めとなっているので、もはやギャグとして楽しめる領域に達している。これをやらずして、横シューを語ることなかれ。

敵の動きや演出などはどこかで見たようなものばかり。でも面白い

ソルディバイド

機種：PS　メーカー：アトラス　発売日：98・7・2　価格：5800円
機種：SS　メーカー：アトラス、彩京　発売日：98・7・2　価格：5800円

格闘とSTGの融合型

本作の開発元である彩京は、『ストライカーズ1945』『ガンバード』などの高速弾を主体としたオーソドックスな縦シューで有名だが、その一方で従来の形にとらわれない変わり種のSTGもよく出していた。この『ソルディバイド』もそのひとつだ。

　自機が近接攻撃を持っていることが、本作の大きな特徴である。ファンタジーの世界で翼を持った戦士（または魔道士）が空を飛び、怪物どもを撃ったり斬ったり！　そしてたまに魔法で焼く！　そんなゲームである。比率としては撃つよりも斬るほうに重点が置かれ、上段攻撃、下段攻撃、4段攻撃を使い分けることができる。画面写真を見てもわかると思うが、STGというよりもベルトスクロール格闘ACGに近く、これはカプコンの『D&D』の続編だと言っても通じそうなくらいである（いや、それは無理か）。しかし遊んでみると彩京らしく敵が高速弾を放ってくるため、とても格闘ACGのように相手をボコることはできない。STGでボスに張り付くように、リスクを覚悟のうえで戦うことになる。だからといって遠くから撃ってるだけでは敵の体力を減らせないので、上段攻撃や下段攻撃で敵の体勢を崩し、敵弾を封じてから4段攻撃に持ち込まなければならない。この辺の考え方は格闘ACGっぽいと言える。両方のジャンルに精通するゲーマーなら、一度はチャレンジしてほしい。

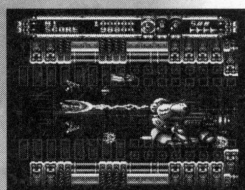
寺田克也デザインのキャラも見所。RPG風モードもある

ゲート・オブ・サンダー

機種：PCE-SCD　メーカー：ハドソン　発売日：92・2・21　価格：6800円

もうひとつの「サンダー」

変化球ではなく、直球の横シューをやりたい。そんなあなたにオススメなのが『ゲート・オブ・サンダー』だ。良くも悪くもヒネリなし。地形と武器の使い分け、そしてパターン構築がカギとなる、伝統的横シューのスタイルをかたくななまでに守った作品だ。

どうもドット絵の質感がどこかで見たような感じだと思ったら、本作の開発陣の一部はかの名作横シュー『サンダーフォースⅢ』とかぶっているようだ。なるほど道理で。『TF』はシリーズごとに開発者が異なり、それぞれ作風に大きな違いがあるのだが、本作は逆に名前は違っても『TFⅢ』のテイストが残っている。派手なパワーアップや弾幕ではなく、限られた状況でプレイヤーにパターン構築を求めていくストイックさは『TFⅢ』直系のものだ。

もちろん、まるっきり同じというわけではない。『TFⅢ』のネガな部分が若干薄れ、前置きなしの攻撃で即死させられることは少なくなった。とはいえ難易度は高い方だろう。難易度選択でもノーマル未満は用意されていない。また、武器の数を3種類に減らすとともに、ショットボタン2度押しで背後に攻撃できるようになった。システム面だけでなく、映像面でも進歩が見られる。背景を1枚しか持てないPCEでも、奥行きのある画面を見せてくれる。『TF』ファンなら、このもうひとつの「サンダー」を逃す手はない。

上下の圧迫感を克服し、華麗な攻略パターンを構築していこう

アインハンダー

機種：PS　メーカー：スクウェア　発売日：97・11・20　価格：5800円

自機の位置を見誤るな！

スクウェアが鳴り物入りで発売した割には、即ワゴンセール入りして失笑を誘った『アインハンダー』であるが、本作は最も誤解されているSTGと言えよう。爽快感重視のSTGのように宣伝されたのがまずかったのだろうか。本作は伝統的な、古き良き時代の横シューそのものである。ひとつ前のソフト紹介でも書いたが、地形と武器の使い分けとパターン構築を気にしながらチマチマとプレイするのが楽しいのであって、変な先入観を持たず、そうとわかって買っていれば満足できる品だ。

ただ、もうひとつの弱点が本作の評判を落としたことは想像に難くない。それは自機の当たり判定とショットの射線の関係だ。STGのプレイ中、プレイヤーは自機を見ていない。基本的に敵を見ていて、弾よけするときは自機から発射されたショットから自機の位置を予測する。普通は自機の中心（当たり判定の中心）からショットが発射されているため、自機を見ていなくても当たり判定がどこかはわかる。しかし本作の場合、サブウェポンがアームの先に取り付けられているため、必ずしもショットが発射された位置に当たり判定があるわけではなくなった。だから目測を誤り「気づいたら死んでいた」ということになるわけだ。この点を意識し、サブウェポンではなく機銃の弾を見て判断すれば事故は減る。プレイするうえで、これはよく覚えておいてほしい。

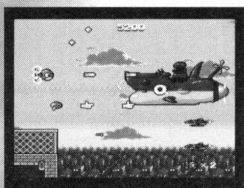
本作の真の見どころは、敵がドイツ語で吠えまくるところ……か？

エルディス

機種：PCE-CD　メーカー：日本コンピュータシステム　発売日：91・4・5　価格：6500円

外見と中身の乖離が激しい

80年代末から90年代初頭、なぜか瞬間的にパロディSTGが流行ったことがあった。MSXの『パロディウス』を皮切りに、『ファミクルパロディック』『ガンナック』『スターパロジャー』など、なんともふざけた雰囲気のSTGが登場していた。『エルディス』もまた、それらのうちのひとつと考えていいだろう。横シューとしては非常にオーソドックスで、基本的にギャグ重視路線なのだが、パロディの対象がゲームではなく、アニメを元ネタにしている場面が多いのが特徴だ。また、CD－ROMの特性を生かして豪華声優陣を起用し、千葉繁や富山啓が各ステージの中ボス、大ボスとしてしゃべりまくるところが他のパロディSTGとは一線を画している。一番わかりやすいのは、ステージ1の中ボス（某宇宙戦艦似）が「エネルギー充填120％！」と叫ぶところだろうか。

……こうして見ると実に楽しげなゲームに思えるが、そうは問屋が卸さない。本作の難易度は異常なまでに高いのだ。ステージ1のボスからして本気で殺しにかかって来るし、最終面の高速スクロールでは刻の涙を見ることだろう。パロディギャグの数々を楽しむ余裕などかけらもない。さすがは『重装騎兵レイノス』や『ジノーグ』で硬派っぷりを見せつけたメサイヤだ。もっともこれは『エルディス』だけでなく、他のパロディSTG全般にも言える難点だが……。

この作品をふまえた上で『超兄貴』が生まれたのだろうか

宇宙戦艦ゴモラ

機種：MD　メーカー：UPL　発売日：91・9・30　価格：7500円

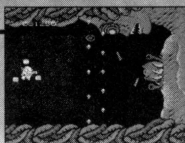
警告！　大型戦艦急速接近中！

『宇宙戦艦ゴモラ』はUPLの大いなる遺産である。この一作にUPLのエッセンスが詰め込まれているので、UPL初心者にもオススメだ。あまねく星空にひときわ輝く一筋の流れ星。UPLはそんなメーカーだった。有象無象のメーカーがひしめくアーケードゲーム業界で、己の信念を貫いて生き急いだ彼らの姿を私たちは忘れない……。

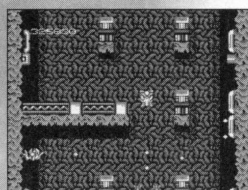
最近の若者は、ちょっとでも自機が大きいと「当たり判定がでけえ。やってらんねえ」とキレるらしいが、そんな若者の情操教育に本作はうってつけだ。何しろ自機がデカい。しかもライフが増えるごとに成長していき、さらに自機の周囲に6つのビットが装備され、尋常ではない大きさになる。このデカい自機で身を削るような弾避けを味わえば、二度と反抗的な台詞を吐けなくなるだろう。これはあくまで開発者によって意図されたもの。大きな当たり判定を克服することがゲームの骨子となるわけだ。自機にはレーザーとビームが装備されている。通常は自機前方にレーザーしか撃てないが、Bボタンを押すとビームモードになり、カーソルを動かして自由な方向にビームを発射できる。ただしビームモードでは自機を動かすことができない。これが戦艦たるゆえんだ。弾を避けるというよりは、ビームを駆使して弾を撃たれない状況を作ることが大事になる。さすがUPL。ひと味違う発想で驚かせてくれる。

MD版はAC版よりも難易度が低いので、身構えることはない

アバドックス

機種：FC　メーカー：ナツメ　発売日：89・12・15　価格：5800円

奥底に降りていくという感覚

多くのSTGはスクロール方向と自機の方向が一致しているものだが、中にはスクロール方向が変わり、さらに自機の方向まで一緒に変わるものがある。といっても『沙羅曼蛇』や『アクスレイ』くらいのもので、ほかにはほとんどない……わけがなく、やはり変則スクロールを受け継ぐSTGがちゃんと存在していた。『アバドックス』である。マニアの間では定評のあるナツメの作品だ。

　このゲームはとことん時流に逆らっている。たとえばステージ構成とグラフィック。ストーリー設定がSFなら絵作りはメカが主体となるのが普通で、アクセントとして後半ステージを生物的にする場合が多い。だが本作は逆だ。巨大生命体の内臓に入っていくという設定で、いきなりグチャグチャドロドロな映像を見せつけられ、後半になってようやくメカっぽいものが出てくるのだ。ゲームシステムもやはり時流に逆らっており、パワーアップは控えめ、ポイントコンティニュー制と、当時でも前時代的と思える仕様になっている。そして問題の変則スクロール。縦スクロールがなぜか逆方向で、どんどん下に降りていく。だがこれは理にかなっている。生命体の内部へ、内臓のより深くへと降りていくのだから、むしろ下方向にスクロールしなければおかしい。STGの常識からは外れているが、正しい演出だ。はっきり言って「変」なゲームだが、一見の価値はある。

FCだが内臓がうごめいている感じはよく出ている。グロい

X2

機種：PS　メーカー：カプコン　発売日：97・8・21　価格：5800円

大味も極めれば芸になる

世の中には「洋物STGにうまいものなし」と公言する大馬鹿者がいるようだが（お前だよ）、それは無知ゆえの偏見というものである。最近の若者は何かにつけて「大味」といってゲームを否定するが、その前に本当の大味を知っているのかと言いたい。日本のマクドナルドのLサイズは、しょせんアメリカではMサイズでしかないのだ！

　というわけで『X2』の紹介だ。さっきから何度も連呼しているが、このゲームは大味である。レンダリングCGを使ったり、スクロール方向を変えたりと、小手先のテクでごまかそうとしているが、やはりメリケンの血は隠せない。まず自機の当たり判定が大きい。見た目そのままだ。そして敵の攻撃が唐突。前兆行動なんてものはない。さらに敵の弾が見づらい。弾の色合いやコントラストに配慮するどころか、一部の弾は半透明だったりする。

　だがそれでも『X2』には抗いがたい魅力がある。これだけの悪条件でも一応クリアできるバランスだし、それに何より自機の攻撃力が高い。最初はスズメの涙ほどのショットしか撃てなかったのに、気がつくとメインショット＋サイドショット＋誘導電撃線＋追尾熱線＋ミサイル＋追尾ミサイル＋プラズマボム＋オプション……と、どこまで追加する気なのか正気を疑いたくなるが、ここまでやればあっぱれだ。大味も極めれば芸になるといういい見本である。

当たり判定の大きさにさえ慣れれば、普通にプレイできるだろう

撃たれても避けるな！　跳ね返せ！

スターソルジャー バニシングアースの深層

機種：N64　メーカー：ハドソン
発売日：98・7・10　価格：6800円

編集部に新人現る

読者には全然関係ない話だが、この特集は非っっ常にタイトなスケジュールで作られており、この文章を書いている本人にもこの先どうなるかまるで予測がつかない。ブレーキが壊れた暴走列車のような特集なのである。なぜそうなってしまったかは、大人の事情とかいろいろあって書けないのだが、逆に言うとそんな状況だったからこそSTG特集が実現できたとも言える。今まで筆者以外の関係者全員が「『ユーゲー』の売り上げが落ちるからやめてくれ」と止めていたものが、どさくさに紛れて世に出てしまうのだから恐ろしい。

しかし、この原稿を書いている時点ではまだ予断を許さない。だって『スターソルジャー　バニシングアース』で2ページですぜ旦那？　知ってる人は知ってると思うが、本作は『ソルジャー』シリーズの中でも……あー、言っちゃ悪いが最低ランクの評判だ。何も知らない人だったらそこそこ遊べるのだが、ハドソンのキャラバンSTGに熱くなった記憶のある人々は涙を流したという。

ところがコイツを擁護する男が現れた。その名も山本。STGファンであり、元ユーゲー読者にして現新人編集者、そしてこの特集の担当である。「来るな」っつったのに打ち合わせと称して北郷編集長と共に狭苦しい我がアパートにやってきて、「『ユーズド・ゲームズ』12号で見た覚えがある部屋ですね」という台詞を発して筆者を威嚇した。これは言うまでもなく「お前が過去に誌面でさらした恥の数々を、俺はちゃんと覚えているぜ……」という宣戦布告である。なんて恐ろしい子！

不当な扱いに断固抗議する！

それはそうと『バニシングアース』の話だ。彼はこのゲームが不当な扱いを受けていると感じているらしい。打ち合わせ中に実演を交えつつ熱く語ってくれた。

「このゲームは避けの醍醐味がないとか大味だとか言われてますけど、それは大きな誤解だと思うんです。これは『避ける』ゲームでも『撃つ』ゲームでもなく、『当たる』ゲームなんです」

ふむふむと納得するふりをしつつも、コンビニで買ってきたメロンクリームソーダが思いの外うまくて話を聞いていなかった。

「敵を連続で撃破するとコンボになるので、そちらに目が向きがちですが、実はローリング中の無敵

敵弾を予測してローリング！　向かってくる敵弾はすべて跳ね返すつもりでいこう。慣れてくると3Dスティックでの操作がお薦め……というか楽

本作のストーリーはPCE版『ソルジャーブレイド』の続編にあたる。あのライバル機がよみがえる！

時間に敵弾を弾き返すのが一番熱いんですよ。1発跳ね返すだけで1万点のボーナスですから」

それよりもさっきから北郷編集長が部屋の中をあさっているのが気にかかる。やめろ！ ロフトには見られてはいけないものが！

「ローリングでの点稼ぎを意識すると、あえて敵を倒さず弾を撃たせる戦略性も求められます。難易度が低すぎるゲームだと言われますが、これでかなり歯応えが出ますね。ローリングもRボタン発動と3Dスティック発動では性能が違いますから、使いこなそうと思ったら奥が深いわけですよ」

なんと、よく気づいたね！ と感心しつつも、内心「もう眠いし早く帰ってくれねえかな」と思っていたことは内緒だ。

「こんな素晴らしい作品を当時のゲーム批○は『避けの醍醐味がない』の一言で全否定したんです！ 僕ぁ悲しかった……（涙）」

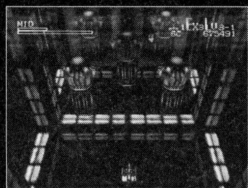
そのゲーム○評編集部とユーゲー編集部は同じビルの同じフロアにあったりするのだが、ぜひいすに画鋲を仕掛けたり冷蔵庫のジュースを勝手に飲んだりして恨みを晴らしてほしいと思いつつ、「君の情熱はよくわかった。だから終電前に帰れ。あ、でもこの黒糖ココアクッキーは置いていってね」と温かく送り出したのであった。

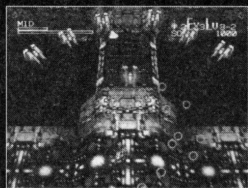
と、まあ、ふざけた口調で書いてしまったが、この出来事が特集のコンセプトに影響を与えたことは間違いない。ただ単にレトロな、あるいはマイナーなSTGを取り上げるのではなく、一見ダメっぽいがやり込むと面白さの核が見えてくる……そんなSTGの深層を探っていこうという再評価企画になったわけだ。『バニシングアース』のように面白さはあったのに、それをユーザーに伝えるのが壊滅的なまでに下手なSTGは多い。

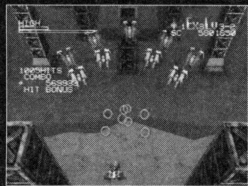
しかし、最初に書いたとおり予断は許さない。なんせ原稿を書いている人間のアタマがだいぶラリってきているので、ありもしない面白さを幻視しているだけということも十分にあり得る。本特集で紹介されたゲームを買う際は、あくまで自己責任ということで納得していただきたい。

隠された SPECIAL MISSIONへの道

本作には3つの隠しステージがある。エンディング後にヒント画面が表示されるのだが、分岐を成功させるとそれが表示されなくなるので忘れてしまった人もいるかと思う。復習も兼ねてその方法を紹介しよう。

SPECIAL MISSION 1 破壊（はかい）

ミッション2の基地内部にある5本の柱に注目。まず四方の緑の柱を壊してから中心の赤い柱を壊すと、隠されたルートが出現。自機の進路が変化する。青い機体だとやりやすい。

SPECIAL MISSION 2 傷跡（きずあと）

ミッション3の序盤。宇宙空間での戦闘中に赤い敵と緑の敵が編隊を組んで出現する。この時、緑の敵は一機も倒さず、赤い敵のみを倒せば成功。自機の進路が変更される。

SPECIAL MISSION 3 追憶（ついおく）

ミッション4の中盤。巨大な鉄骨が並ぶ場所で赤い敵と緑の敵が出現。この時、赤い敵のみを全滅させる。緑の敵が退いた時にボムを使うと楽だ。その先には往年の追憶が……。

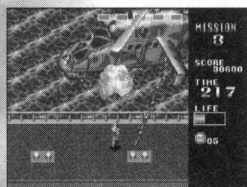
戦場の狼II

機種：MD　メーカー：セガ　発売日：91・9・27　価格：7000円

戦争ものSTGの決定版

任意スクロールSTGとは、任意にスクロールさせることができるSTGである！　って、そのまんまだな。プレイヤー自身の移動に合わせてスクロールするタイプのSTGで、主に自機が戦車、ヘリ、人間の場合が多い。代表作は『戦場の狼』で、本作はその続編にあたる。

R国で拉致された前大統領を極秘裏に救出せよとの命を受け、傭兵部隊ウルフ=フォースが地獄の戦場に向かう！　と、戦争ものの定番ストーリーでゲームは始まる。ここからはただひたすら、思うがままにマシンガンを撃ちまくればよろしい。歴戦の古強者にとっては、装甲車も戦車もヘリもハリアーも突撃艇も敵ではない。さあ武器を取れ。マシンガン、グレネード、火炎放射器と何でも取りそろえてある。必要ならば敵のジープや戦車を奪うことも可能だ。さあ行け！　突撃！　ガン・ホー！

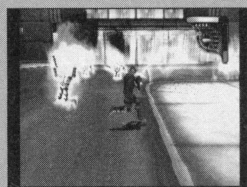
ああ、なんてわかりやすいゲームなのか。しかしこのわかりやすさは、細かいバランス調整に支えられた職人芸のわかりやすさなのだ。精神の高揚を邪魔する引っかかりはないが、無闇な突撃戦法がいつでも通じるわけでもなく、気がつけば何度もプレイを重ねて試行錯誤してしまう。しみじみと出来のよさが感じられる。MD版はAC版のように3人同時プレイはできないものの、新たにオリジナルモードが追加されており、新鮮な気持ちでプレイに臨めるだろう。

人間vs.戦闘ヘリの図。それでも勝つのは人間だ！

アポカリプス

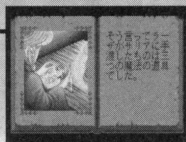
機種：PS　メーカー：サクセス　発売日：99・9・22　価格：4800円
[Super Lite 1500シリーズ]　発売日：01・8・30　価格：1500円

1500円で黙示録を今！

宗教と科学が対立し、邪悪な予言者リバレントの手により科学が禁じられた世界で、刑務所行きとなった科学者トレイ・キンケイド。彼こそが『アポカリプス』の主人公であり、刑務所から脱獄してリバレントを打ち倒す男である。そのモデルとなったのは、かのブルース・ウィリス。『鬼武者3』のジャン・レノもびっくり、どこが科学者かと問いたくなる配役だが、重火器を振り回して撃ちまくり、雄たけびを上げながら走り回り、常にトラブルに巻き込まれる科学者らしからぬトレイ・キンケイド役には合っているかも。

本作はPSらしくフル3Dでステージが構成されているため、任意スクロールSTGではなくTPSに分類すべきかとも思われたが、どうも開発者はアクション性を高めた『スマッシュTV』が作りたかったように思えたのでこちらに分類した。これは操作方法を見ると一目瞭然。方向キーで移動するのはいいとして、○×△□ボタンを方向キーに見立てて8方向に攻撃するというボタン配置は、いかにも任意スクロールSTGっぽい。まあ、そんなことはどうでもいい。プレイヤーは何も考えずただ撃ちまくればいいのだ。オススメ武器は火炎放射器。敵が燃えながら踊り狂って死ぬ。説明書にも「バーベキューほど楽しいものはない」と書かれているので、みんなも楽しくバーベキューをしよう。これで1500円は安いね！

ブルース・ウィリスも少しは仕事を選んだほうがいいと思った

ツインクルテール

機種：MD　メーカー：東洋レコーディング（WAS）　発売日：92・7・24　価格：7800円

女の子も男の子もSTGシロ！

どうもこの特集は殺伐とした方向に行きすぎてしまったような気がする……何を今さらという感じだが、ここらで一発中和剤を投入してみよう。ファンタジックで優しく、誰でも遊べるSTG『ツインクルテール』だ。プラットフォームがMDという時点で誰もが遊べないような気もしなくもないが、ライトな作りであることは紛れもない事実である。それゆえにメガドライバーからは気にも止められず、MDが現役だった頃から希少ソフトなどと言われているのは皮肉だ。

本作はSTGには珍しく（でもないか）ファンタジー世界を舞台としている。主人公は魔女っ娘のサリア。そこで妙な期待をしてしまう大きなお友達もいるかもしれないが、サリアのビジュアルシーンは控えめで、とてもギャルを売りにしたゲームなどとは言えない。あくまで殺伐感を軽減し、お子様およびその保護者でも抵抗なくプレイできるようにするための魔女っ娘なのだ。MDでそんな配慮をまじめにしているのは本作くらいだろう。とにかく作りが丁寧で、派手さはないがバランスもよく、ドット絵も丁寧だ。世界の成り立ちからオープニングで解説し、世界にスケール感を持たせようという工夫も悪くない。難点があるとすれば、それぞれが小さくまとまりすぎているところか。もしこれがMDではなく、SFCやGBCで出ていたら……などと考えてしまう今日この頃である。

敵を出しすぎないよう、少しずつスクロールさせると楽になる

ソビエトストライク

機種：PS　メーカー：エレクトロニック・アーツ・ビクター　発売日：97・2・28　価格：5800円
機種：SS　メーカー：エレクトロニック・アーツ・ビクター　発売日：97・9・18　価格：5800円

ヘリの背後に死神のドクロを見た

またしても筆者は謝らなければならない。2面で挫折したゲームを紹介してすみませんでした！　と泣きを入れるほど『ソビエトストライク』は厳しい。

これまで『デザートストライク』『ジャングルストライク』で合衆国の敵を討ってきた『ストライク』シリーズだが、ついに舞台はロシアに。ソ連崩壊後に残された化学兵器や核ミサイルがテロリストの手に渡り、冷戦の悪夢がよみがえろうとしていたその時、対テロ組織ストライクの最新鋭戦闘ヘリコプター・スーパーアパッチが飛び立つ！　というわけでバリバリのヘリSTGだと思って購入してみたら、実に緻密な攻略が要求されることに気付き愕然とした。本作には5つのキャンペーンがあり、その中で無数のミッションを平行して行わなければならない。「レーダーを破壊せよ」「諜報員を救出せよ」「救出した諜報員を旧ソ連指導者の別荘に送り込め」……これらのミッションの中には制限時間があるものもあり、また誤って捕虜や諜報員を殺すとクリア不可能になることもある。ただ撃ちまくるのではなく、これらのミッションを頭の中で解きほぐしつつ、高度なテクでヘリを操縦すれば、いずれはクリア……できませんでした！　本当にすみませんでした！　しかしながら最初のキャンペーンだけはマニュアルに懇切丁寧に書かれているので、腰を据えてやる度胸があるなら手を出してもいいだろう。

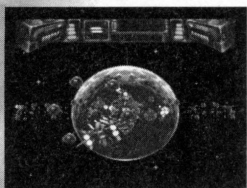
『デザートストライク』で経験を積んでから挑むのが無難かも

ソウルスター

機種：MCD　メーカー：ビクターエンタテインメント　発売日：94・12・22　価格：8000円

壮大なる復讐の交響曲

3DSTG……ああ、なんと甘美な響きであろうか。8ビット時代からのゲーマーにとって、3DSTGを家庭用でプレイすることは悲願であった。回転拡大縮小機能を備えるSFCですら、スプライト個々の拡縮や処理速度の関係で満足のいく3DSTGを動かせなかったのだ。だが、しかし！　メガCDのパワーは完全なる3DSTGを可能にした！　コアデザイン開発の『サンダーホーク』、『バトルコープス』、そして『ソウルスター』がわれわれに新たなビジョンを見せてくれたんだよ……『ソウルスター』が出た頃には、もうPSが発売されていたけど……。

さて、本作は異星人マーコイドに母星を破壊されたクライヨ人たちの、2世紀にわたる壮大なる復讐の交響曲である。ストライククラフト、ターボコプター、コンバットウォーカーの3つの形態を持つ新型戦闘機アグレッサーで憎きマーコイドどもを撃て！　3形態それぞれで操作方法が変わり、多彩な3D戦闘が楽しめるのが本作の売りである。まさにスプライトによる3DSTGの集大成と言っても過言ではない。ただ、やはりというか何というか、難易度はやたらと高い。筆者は最初のワープゲートすらくぐれずかなり焦った（同じ箇所で苦労している人はマニュアルをじっくり読むこと）。しかし一度そこを乗り越えれば、アーケードを超える超次元の戦闘を満喫できるだろう。

BGMもやたらと荘厳でかっちょいいぞ。さすがコア！

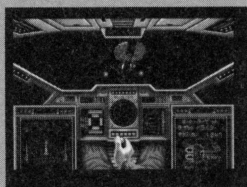
ウィング・コマンダー

機種：SFC　メーカー：アスキー　発売日：93・7・23　価格：9800円
機種：MCD　メーカー：セガ　発売日：94・3・25　価格：7800円

猿vs.猫　最終決戦！

3DSTGは大きく2つのタイプに分けることができる。ひとつは決まったルートを移動するタイプ。もうひとつが空間の中を自由に移動するタイプ。前者の代表が『スペースハリアー』、『スターフォックス』だとすれば、後者の代表は『スターラスター』、『ステラアサルト』、そして『ウィング・コマンダー』ということになるだろう。『ウィング・コマンダー』は日本での知名度こそ低いが、元は海外PCのゲームで大ヒットを記録し、シリーズもたくさん発売され、映画化までされている大メジャー作品なのだ。

元がPCだけあって、操作方法はかなり複雑だ。筆者の手元にあるメガCD版だと、ボタン同時押しの操作がたくさんあってとても覚えきれない。常にマニュアルを開いておいたほうがよさそうだ。ただ、難易度自体は死ぬほど高いというわけでもないので、操作にさえ慣れてしまえば思う存分宇宙空間でのドッグファイトを堪能できる。

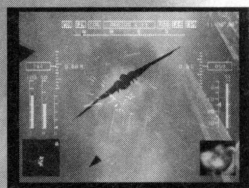
堪能といえば、このゲームで堪能できるのは宇宙戦闘だけではない。フルボイスのストーリーデモや、敵の猫型宇宙人（ニャントロ星人……ではなくキルラシー）との通信もイカす。なぜか戦闘中、敵に向けて「ケムクジャラメ！」「ネコヅラメ！」と通信を送ることができるうえに、敵も敵で「猿め！　それで精いっぱいの操縦かぁ？」と切り返してくる。これだから洋ゲーはやめられない。

宇宙モノ3DSTGファン必見のゲームであることは確か

サイドワインダーV

機種：PS2　メーカー：アスミック・エースエンタテインメント　発売日：03・8・21
価格：（通常版）6800円／（フライトBOX）7980円

フライトSTGの神髄を見よ

　こーゆーのはSTGじゃなくてフライトシミュレータでは？　と疑問に思う読者もいるかもしれないが、フライト系にもシミュレータ寄りの作品とゲーム寄りの作品があり、後者は特にフライトSTGと呼ばれている。その中でも『サイドワインダーV』は激しくゲーム寄りな一作だ。

　本作のどの辺がゲーム寄りかというと、まずは機体の軽快さが挙げられるだろう。本来、戦闘機の動きは不自由なもので、しかも激しく動くとパイロットがGにやられてしまう。シミュレータならそういった点も忠実に再現するが、ゲームなら関係ないので、素人でも自在に曲芸飛行できる軽快な操作系を用意する。離着陸でも神経をとがらせなくていい。武器に関してもシミュレータとゲームでは扱いが違う。現実の戦闘機に数十発もミサイルを積み込むことはできないが、ゲームならできる……はずだが、本作の機体のミサイル搭載量は多くない。ここだけはなぜかリアルだが、その代わり機銃の当たり判定がかなり大きく、ミサイルなしのドッグファイトも十分可能なバランスになっている。これは接近戦を楽しませようという開発者の意図によるものだろう。また、各ミッションも実にゲーム的だ。多脚歩行戦車の腹を狙うところなど、弱点を探してパターンを作る古き良きSTGのようだ。実は本作の開発者は、パターン構築型のSTGが作りたかったのかもしれない。

シューターならすべての敵機を機銃だけで倒せるはず

鈍色の攻防　32人の戦車長

機種：PS　メーカー：シャングリ・ラ　発売日：97・2・28　価格：6400円
[廉価版] 発売日：99・10・7　価格：1980円

エネミー戦車をデストローイ！

　ミリタリー、特に戦車という分野にはコアなマニアがたくさんいる。ひねくれ者の彼らは、ゲームなどたいてい見下していたりするのだが、そんな彼らも『パンツァーフロント』の原型となった『鈍色の攻防』にはいろいろな意味で一目置いているらしい。ちなみに「鈍色」は「にびいろ」と読む。薄い灰色のことで、昔は喪服に使われていたという……何やら不吉な空気が漂ってくるが、ゲームのほうはそんなに重苦しいというわけでもない。

　筆者は戦車マニアではなく、ゲーマー的観点からプレイしたのだが、これがなかなかどうして面白い。キャタピラと砲塔を別々に動かすという操作系は決して単純ではないが、砲塔はともかく、とりあえずキャタピラの動かし方さえわかれば何とかなる。問題は自分の戦車を動かすだけでなく、部下の戦車長にも命令を与えなければならないということ。自分一人で敵陣に突っ込んだら即アウトだ。味方と連携して各個撃破、十字砲火を行わなければまず勝てないだろう。本作はSTGであり、シミュレータであり、同時にSLGでもあるわけだ。こう言うとかなりお堅いゲームのように思えるが、サブタイトルにもある32人の個性豊かな戦車長たちが雰囲気を和らげてくれる。幕間のやりとりや戦闘中の無線には、無味乾燥な戦車シミュレータとは違った味わいがあり、ゲームとして楽しめることは請け合いだ。

世界設定は架空のものだが、モデルはすぐに見当がつくだろう

-U- underwater unit

機種：PS2　メーカー：アイレムソフトウェアエンジニアリング
発売日：02・5・2　価格：5800円

海底で大戦争!!

宇宙や空だけが3DSTGの舞台だと思ったら大間違いである。われわれにとって最も身近な3次元空間である、海を忘れてはいけない。海中STGといえば、古くはアイレムの『スクーン』や『海底大戦争』を思い出すが、『U アンダーウォーターユニット』もまたアイレム製である（別にシリーズというわけではないが……）。

本作の自機は戦闘潜水艦クロノス。ゲームの基本的なシステムは、他の宇宙モノ、戦闘機モノの3DSTGと大きくは変わらない。ただ、潜水艦だけあって動きは鈍い。高速艇という設定ではあるが、水の抵抗や浮力の影響も小さくない。だが、それは決してマイナスポイントではない。動きが鈍いのは敵も同じこと。だからこそ敵の動きを先読みした戦術が求められる。ソナーを打って壁の奥にいる敵の位置を割り出し、ロックオンしてから壁を避けるように魚雷を撃つという戦法もあるし、バラスト上昇・下降で魚雷を回避するという潜水艦独特の技もある。高速戦闘ならぬ低速戦闘をいかに制するかが本作の面白さだ。

海中モノではお約束とも言える発掘要素もある。前述のソナーは敵だけでなく海底の隠されたモノにも反応し、その場所を撃つと埋蔵品が現れる。発掘すると報奨金がもらえるので、ある意味ミッションよりも大事だ。というか、本編そっちのけで発掘にはまってしまうのはなぜだ！

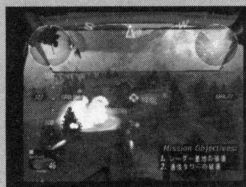
舞台は海底だけでなく、海面から顔を出すこともある

サンダーストライク：オペレーションフェニックス

機種：PS2　メーカー：アイドス・インタラクティブ　発売日：02・2・7　価格：6800円

キルゴア中佐もオススメ、か？

『ソウルスター』の項でも触れたが、その昔メガCDに『サンダーホーク』という超弩級の名作ヘリSTGがあったんじゃい！　そして『サンダーストライク』はその正統なる続編なんじゃい！　なのに誰も気づきもしやがらねえ！　まったく嘆かわしいことよ。なお、念のために言っておくが『ソビエトストライク』とは何の関係もないぞ。

初代の何が素晴らしかったかというと、圧倒的な火力で地上を蹂躙していくのが愉快でたまらなかった。俺のチェインガンが火を噴けば、戦車だろうが地対空ミサイルだろうがすべて吹き飛ぶ！　それはもう頭の中で「ワルキューレの騎行」が鳴り響くほどに愉快痛快。SS・PSで発売された『Ⅱ』はポリゴン欠けがひどく、蹂躙感がイマイチ薄れていて残念だったのだが、『サンダーストライク』ではかつての感覚がよみがえっていて嬉しかった。完全3Dになって縮尺がリアルになったせいか、敵兵器が小さく見えて少々物足りなく感じられるのは難だが、2本のスティックで縦横無尽に空を飛び、目標上空を急旋回しつつたたくのはやはり楽しい。意外にもヘリ本体は頑丈で、山や橋げたに衝突しても最大値100のアーマーが1減るだけなので、思い切った低空飛行をしても安心。遠慮なく飛び回るがよい。ただしミッション条件は相変わらずわかりにくいので、購入時は自分の洋ゲー耐性をよく考えること。

天候のバリエーションが多いのも特徴。暗視カメラがステキ

ヘンリーエクスプローラーズ

機種：SS・PS　メーカー：コナミ　発売日：97・3・7　価格：5800円

乾いたやつらを解体しよう

このジャンルといえばこのメーカー、という言い方をするなら、ガンSTGといえばコナミだと思う。リロードを初めて採用した『リーサルエンフォーサーズ』、スナイパーライフルのスコープに液晶モニタを組み込んだ『サイレントスコープ』、視点追従センサーでプレイヤー自身の動きを読み取る『ザ・警察官 新宿24時』、ワイドスクリーンで4人同時プレイを可能にした『ワールドコンバット』などなど、コナミは革新的なガンSTGを多数発明しているからだ。

しかし、それらを紹介するんじゃヒネりがないので、あえて『ヘンリーエクスプローラーズ』で行ってみる。AC版登場時は3人同時プレイ可能ということでちょっと話題になったが、それ以上はこれといって……SS・PS版も、特に話題には……だが、それでも『ヘンリーエクスプローラーズ』を推そうじゃないか！　なぜならこのゲームは、家庭用ガンSTG史上最も「ぶっぱなし度」が高いからだ。「インディ・ジョーンズ」よろしく古代遺跡に入り込み、ガイコツやミイラを撃って撃って撃ちまくる！　やつらは乾いているせいか、撃たれるとバラバラに。うふふ。それに何がいいって、遺跡には民間人がひとりもいないのがありがたいね。敵の弾を食らうより、民間人を殺してゲームオーバーになる確率が高い筆者のような臆病者には、大変都合のいいガンSTGなのだよ……。

残念ながらSS・PS版は普通に2人同時プレイしかできない

コンフィデンシャル ミッション

機種：DC　メーカー：セガ　発売日：01・6・14　価格：5800円

一流のスパイはワンショット・ワンキル

さて、ガンSTGといえばセガであるが（さっきと言ってることが違う）、同じガンSTGというジャンルでもセガ内には3つの路線がある。マシンガン連射の『L.A.マシンガンズ』、ハンドガン連射の『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』、そしてハンドガン単発の『バーチャコップ』。『バーチャコップ』シリーズがしばらく出なかったため、ハンドガン単発路線は途絶えていたのだが、『コンフィデンシャル ミッション』で復活を遂げた。

同じハンドガンを使っていても、単発路線と連射路線では何が違うのか？　それは敵の耐久力だ。連射路線の『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』ではゾンビに耐久力があり、何発か食らわせるか脳天に撃ち込まないと倒せないが、単発路線の本作の場合はボス以外一撃で倒れる。なかなか死なないゾンビに追われるのもそれなりに楽しいが、常に正確な射撃を求められる本作もまた緊張感があってよろしい。これは好みの問題だが、やはりワンショット・ワンキルこそガンSTGの神髄ではなかろうか。

というか、連射させたいならマシンガンをよこせと言いたい。本作の主人公は諜報機関のエージェントということもあり、むごい大殺戮を繰り広げるよりはスマートに危機を回避したいところ。どこまで本気かわからないしゃれ者のスパイとして華麗に戦いたい。一歩間違えば「裸の銃を持つ男」になりかねないが……。

真剣なのかパロってるのかよくわからないところも本作の味

メダル・オブ・オナー　史上最大の作戦

機種：PS2　メーカー：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売日：02・10・24　価格：6800円

自分が戦場にいるという臨場感

海外では『DOOM』や『QUAKE』といったFPSが人気ジャンルとして定着しているが、日本では国民性の違いから受け入れられないと言われていた。そんな中、口コミで広まり15万本以上のヒットを記録したFPSがある。『メダル・オブ・オナー　史上最大の作戦』だ。FPSをSTGに含めることに抵抗を感じる人もいるだろうが、しかしこれが新しい時代の波のひとつであることは間違いない。ゲーマーは何でもやってみるのさ。

本作はノルマンディー上陸作戦から始まる、第二次世界大戦の激戦を題材にしたミリタリーFPSだ。連合軍の一兵士としてオマハビーチに上陸するところからゲームは始まる。映画「プライベートライアン」のごとき臨場感あふれる地獄が目の前に広がり、虫けらのように死んでいく仲間や自分自身を思えばとても嫌な気持ちになれる。というか本当によく死ぬので参った。洋物FPSの中では難しいほうでもないのだが、空を切り裂く砲弾の音にやられてパニックになることが多い。中隊長が「仲間を援護しろ！」と指示を出してくれるのだが、何が!?　誰を!?　どうやって!?と混乱することは必至。状況判断能力や落ち着いてミッション条件を理解する冷静さがないと少々手こずる。初めてのFPSとしてはちょっとどうかと思うが、魔法の暗号「BULLETZAP」を覚えておけばなんとかなるだろう。

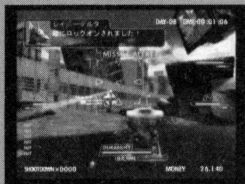
叫んでもアパムは弾を持ってこないので、自力でなんとかしよう

ファントム クラッシュ

機種：XBOX　メーカー：元気　発売日：02・6・20　価格：6800円

楽しい東京ランブリング生活

なぜFPS・TPSは血生臭い戦争モノやバタ臭いSFモノばかりなのか？　とお嘆きのアナタには、純国産の『ファントムクラッシュ』をオススメする。舞台は西暦2031年の東京。いろいろあって廃棄されたこの街では、高機動型陸戦兵器「スクービー」を使う戦闘遊技「ランブリング」が大流行。そこで主人公もランブリングに参加すべく東京生活を始める……というお話。正しく日本人的な明るいサイバーパンク観がさく裂しているので、洋ゲーよりは入りやすいと思われたが、XBOXだったせいかあまり目立たなかった。この世界に電網あいどる（必ず平仮名）がいて、そいつの名前がモナリザなんてところがマニアックすぎたせいだろうか（SFファンじゃなきゃわからないネタだ……）。

それはともかく本作の内容だが、自分でカスタマイズしたスクービーを駆り、閉鎖された放置区域の瓦礫の山で他のスクービーたちと戦うことになる。ランブリングでお金を稼ぎ、稼いだ金でスクービーを強化し、強化したスクービーでランブリングに挑む……ということで、これまた日本人のモノ作り&モノ集め精神に則ったゲームとなっている。冷静に考えると、これはロボットACGではないかと思ったが、2本スティックでの軽快な操作感はFPS・TPS的であり、いわば和ゲーの伝統と洋ゲーの革新を取り入れた新たなSTGだと言える。

意外と？　根強いファンが多い。XBOXを持ってるならぜひ

P.N.03

機種：GC　メーカー：カプコン　発売日：03・3・27　価格：5800円

美とストイシズムのSTG

　恥ずかしながら、筆者は最初『P.N.03』のことをACGだと思っていた。またカプコンがGCで『バイオ』とか『鬼武者』系のゲームでも出すのかな、と。しかし公式サイトにあるコラムでディレクターの三上真司氏が「主人公が人であるが故にACGとして見られるところも多いとは思いますが、個人的には、『P.N.03』はSTGなのです」と語っているのを発見し、深く恥じ入り慌てて買いに走ったのである。今どき、堂々と自分が作ったのはSTGだと宣言する開発者なんておらんぞ？　この心意気にわれわれが応えなくてどうする！

　本作はSTG内で分類するならTPSになるが、主人公ヴァネッサは他のTPSのように銃器を撃ちながら走れるわけではない。立ち止まって身構え、手のひらからパームショットを発射する（照準は自動）。敵弾を避ける際は、ショットを止めてLRボタンでサイドステップだ。これはどういうことかというと、大ざっぱに撃ちまくりながら力押しで進むようなゲームスタイルを否定し、撃つ瞬間と避ける瞬間をプレイヤー自身に明確に区別させたいということだろう。筆者は本作に『ギャラクシアン』のようなストイシズムを感じる。ヴァネッサが流麗な踊り子のように弾を避けるか、極太レーザーに一撃でやられるか、それはプレイヤーの一瞬の反応にかかっている。これは決闘STGとでも呼べそうだ。

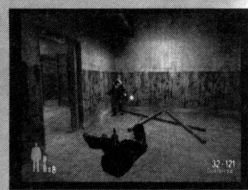
タイミングよく強力なエナジードライブをぶち込めば気分爽快

マックス ペイン

機種：PS2　メーカー：エレクトロニック・アーツ　発売日：03・5・22　価格：6800円

憎しみを装填し、やつらにぶちまけろ！

　『マックスペイン』はFPSではなくTPSと呼ばれている。主観視点ではなく、客観視点でゲームが進行するからだ。射撃に関しては主観視点のほうがやりやすいのだが、それでも本作があえて客観視点を採用したのは、主人公の避けの動作を重視したためだ。本作ではバレットタイムとシュートダッジというシステムを採用している。平たく言えばスローモーション機能で、映画「マトリックス」のようにスローで弾を避けながら攻撃できる。避けて撃つのがSTGの本質ならば、『マックスペイン』はSTG魂のこもったゲームだと断言できる。

　ところで……なぜわれわれはSTGをプレイするのだろうか？　ここまでさんざん撃ちまくれだの何だのと書いてきたが、それは何のため？　ただのストレス解消なら、ほかにも手段はある。快楽のためというより、欠落した何かを埋め合わせるためにSTGを手に取っているような気がしてならない。だからこそ、暗いストーリーのSTGに熱狂的なファンがつくのではないかと考える。本作の物語も暗い。麻薬がらみで妻子を殺された主人公は潜入捜査官として麻薬組織に入り込むが、警官殺しの罪をかぶせられる。組織からも警察からも追われながら、主人公は復讐のために銃を撃ち続ける。その姿はまるで……いや、これ以上はよそう。ともかく、耐え難い憎悪に身を焼かれる暗黒ゲーマーなら本作に要注目。

横っ飛びで二丁拳銃を連射するのは基本。鳩は飛ばないが……

戦いを終えて……

まずはこの特集を最後まで読んでくれた読者のみなさんに感謝したい。今回は誰がどう見ても、趣味の特集になってしまったことは否定できない。完全無欠な名作を紹介するわけでもなく、ＳＴＧというジャンルを総括するわけでもない。商業誌としては問題のある企画だろう。だいたい書いた本人自身が、仕事を終えたのに達成感ではなくやっちまった感にさいなまれる始末。しかしながら、筆者個人としてはどうしても一度やってみたかった企画でもある。ＳＴＧというジャンルがやせ細り、ひとつの方向性に縮小していきそうな今だからこそ、微妙なものも変なものも否定されたものも含めて、古今東西のＳＴＧをずらりと並べてみたかったのだ。ＳＴＧの深みには、まだまだいろんなモノがある、と……それが示せただけでも特集をやった価値はあったはずだ。これに懲りず、「ユーゲー」はこれからもディープなＳＴＧをガンガン取り上げていくつもりなので、あきれずに見守っていただきたい。

PCゲーム考古学会

【第十回】日本最大の血脈に流れる遺伝子

夢幻の心臓II

エロゲーを除いて今は見る影もなく凋落した国産PCゲーム。しかし80年代から90年代にかけて、確かにゲーム文化の一翼を担い、その歴史を歩んでいた時代があったのだ。ここは、そんな時代を駆け抜けた国産PCゲームの名作・迷作に光を当てるページである

日本で最も人気あるゲームのジャンルがRPGであることに異論のある人は少ないであろう。

この日本における特異なまでのRPG人気には、さまざまな要因があるだろうが、その最大の要因のひとつに「人間ドラマの表現」が挙げられる。欧米のRPGに比べて日本のRPGは、謎解きや戦闘システムよりも、ストーリーにおける人間ドラマやプレイヤーキャラクターとゲーム内で登場するキャラクターたちの人間関係などが重視される傾向にあるからだ。

そんな人間臭いRPGの草分け的存在として挙げたいのがこの『夢幻の心臓II』だ。85年に『夢幻の心臓』の続編として発売されたこの作品は、日本最大のジャンルである「国産RPG」の原型となる要素がすべて詰まった作品なのである。

それまで操作性に難のあるゲームの多かったRPGを、スペースキーひとつで自動戦闘が可能ほど操作性を簡略化し、その代わり3つの世界からなる広大なフィールドと街やダンジョンを多数用意して奥の深さを損なわないように配慮。戦闘についても美しい敵グラフィックや多数の魔法を用意し、戦闘を演出した。

そして何よりも特筆すべきはパーティ制度だろう。この作品では主人公の仲間となる人材が世界各地に点在しており、賃金を取ったり、囚われの身になっていたり、王の客人になっていたりと、実に個性にあふれるキャラクターたちであった。ある者は、最初こそ一国の姫として高慢な態度を取っていたがあるときを境に人間的に成長したり、またある者は1700年前の戦いで敵の手で双子に人格を分裂させられたりするなど、個々にドラマを抱えている。今でこそ珍しくない、プレイヤーと仲間たちの交流による人間ドラマであるが、当時のRPGとしては画期的な演出であったのだ。この人間ドラマを中核として、奥が深く探索のしがいのある広大なフィールド、そして当時としては最高度の簡便な操作性などを加え、今の国産RPGがヒットする条件のすべてを原型として持った作品なのである。

実際、この作品は後に現れる『ドラゴンクエスト』シリーズのそのまま原型とも呼べるほど、さまざまな部分で共通点が多いのである。おそらく堀井雄二氏は当時PCの国産RPGブームにドップリ浸かっていた人物であり、『ドラクエ』を作るにあたり、この作品を大いに参考にしたと思われる。これをパクリとか誹謗するつもりはない。『ドラクエ』は独自の要素でこの作品を進化させて大ヒットした、立派な堀井氏独自の作品である。だが国産PCゲームを愛する者として、これだけは再評価しておきたい。日本最大のゲームジャンルには、確実に『夢幻の心臓II』の遺伝子が流れているのだ、と。

すべてマシン語で組まれたプログラムは当時としては驚異的な美しさと描画速度をもつグラフィックを与えた

メーカー：クリスタルソフト
発売日：1985年

大澤良貴　PCゲーム誌「ログイン」元編集者、現代のゲーム事情から目を背け続ける懐古主義者

BakaGame File:01

ザ・マネーゲーム

ITバブル以来の株ブーム マネーゲームが呼んでるぜ!

バブリーなあの頃に発売された『ザ・マネーゲーム』は、初心者向け株ゲーム。中身はシンプルだが、凝ったおまけがナイス。でもノルマがちょっと……。

みんな儲かってるか?

この間、久しぶりに友達と飲んだら、そいつがおごってくれた。

「今、すげぇ株でもうかっててさあ。パソコンで簡単に買えるだろ。だから、楽して大もうけだよ」

う、うらやましい。同じくパソコンを使って働いているというのに、なんてことだ!　で、詳しく話を聞くと、「デジタルなんちゃらをシンヨウで買ったら、ストップダカになった」んだそう。???　うーん、ようわからん。競馬なら完璧だが、株となるともうさっぱり。ここはひとつ、きちんと勉強して、一財産を作りますか。……というわけで白羽の矢が立ったのが、ファミコンの本格的株式ゲーム『ザ・マネーゲーム』。やっぱりゲームファンたるもの株の知識もゲームから得なくちゃね。

おまけ必見!　完品で入手すべし

さっそく、中古ショップに出向き完品を480円で入手。これが何万円にも化けるかと思うと、イッヒッヒ。しかも、パッケージには嬉しいことに「株がわかる!!　宮川総一郎書きおろし　株式入門漫画」とある。おお～、これはバッチリ。自慢じゃないけど、歴史だってマンガで覚えたからね。でもって、箱を開けてみると、結構分厚くて、しっかりしたマンガ本が出てきた。さて、気になる内容はというと……。

「おもちゃの三天堂に内定をもらった勇介。だが、突如母親が亡くなってしまう。残されたのは形見の三友銀行の株、1000株だけ。そんな途方に暮れる勇介を支えたのは彼女のめぐみだった。そして2人は結婚を決め、報告をしにめぐみの父のもとへ……」

って、のっけから強引な展開!!　しかもここまで、たったの7ページ。お母さんはあっという間に他界してるし。

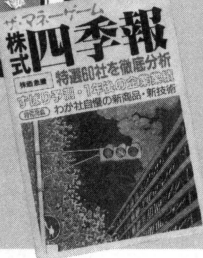
でも、ここからがもっとすごい。2人のあいさつを聞いためぐみの父は、結婚の条件としてこう切り出す。

「勇介といったな。10億円持ってきたまえ。君の力を見せてもらおう。そうすれば娘を嫁にやろう」

ひどいよお父さん!!　無理を承知でそんな条件を。もう、めぐみもお父さんになんか言ってやれ。

「やったー、できるわよ、勇介さんなら。

機種：FC　メーカー：ソフエル
ジャンル：SLG
発売日：88・8・10
価格：5900円

早く10億作ろう！」
　よし、任せろ。ってバカ!!　親子で何言ってんの。無理でしょう普通。でも、まぁ、マンガの中の話だし、大げさなのも仕方ないか、と思っていたら、実はこれ、ゲームクリアの条件でもあったのだ！　100万円を元手に目指すは資産10億。しかも100日（ターン）の期限付き。これイジメだよね。ゲームを始める前から意気消沈。……はいはい、そうはいってもやりますよ。とりあえず、げんなりしながらゲームスタート。ホントに元手100万しかないし。

⬅家や車を買い換えて、生活レベルを上げることもできる。最終的には「ぼるしぇ」を目指せ！
➡付属の「株式四季報」は、現実の「会社四季報」のパロディ。企業紹介にはなかなか力が入っている

　さて、ゲームの基本は、株を買って日にちを進める、の繰り返し。お金に余裕ができれば、いい車に買い換えたり、住むところをグレードアップしたりして、めぐみちゃんとの暮らしを充実させられる。だが、そのためには、どの株が上がるか当てなきゃならないわけで……。
　そう、こんなとき役に立つのが「四季報」。株でもうけた友達に言わせると「会社四季報」は投資家のバイブルなのだそうだ。実は、この四季報のパロディがマンガ本の裏についている。
「三天堂……社長は河内正。ファビコンを発売。Y証券が大株主」
「東竹映画……映画は『熊さん』シリーズや『子ブタ物語』に期待」
「牛川組……日本列島と中国大陸を陸続きにする日本海埋め立て計画が浮上」
　と、こんな感じ。データは事業構成、株主、資本金、業績とにかく詳しい。しかも読んでいくと、このゲームの裏には、すごいストーリーが流れていることに気づく。日本海埋め立て、タイムマシンの開発、老化予防の薬……。こんなニュースが出て株が上がったり下がったりしているのだ。詳しくは語られないが、想像するとかなり笑える。未来を先取りした株シミュレーション。これは侮れない。
　なんて感心しているうちにあっという間に100日が過ぎゲームエンド。結果は、100万が5020万に……。がんばった、がんばったさ。でも、10億には遠く及ばず。マイホームも買えたのはマンションまで。ゲームエンドに下された評価は57点。こりゃ地道に働いたほうがいいか。

【バカゲーチェック】

項目	評価	コメント
企画	上	まさに今出せば売れるような気がする。チャンスだ！
グラフィック	下	マンガくらいゲームのほうも力が入っていれば……
必要忍耐力	中	忍耐がいるわけではないが、クリアは無理かも。やや単調
ゲーム性	中	四季報に載っているストーリーがもっと生かされていれば
総合バカゲー度	下	ゲーム本編は大してバカではないが、それをサポートするマンガと四季報の熱意に打たれた。特に四季報はいい。なかなかの力作
バカゲー道	二段	ゲームにおまけ本をつけるというアイディアをもっとPS2のゲームにも見習ってほしい。こういう仕掛けは昔のほうが自由で面白かった気がする

Text by 田中ノボル（フリーライター）

ゲームセンターの「あの頃」を振り返る

アーケードトラックス

バラエティゲーム編

今回は、ゲームセンターでのちょっとした息抜き、バラエティゲームを見ていこう。ルールは単純、誰でもすぐに遊べるので友達同士で遊ぶのに最適。反射神経や記憶力などを問われることも多いので、頭の体操・ゲームの基本能力向上としてもオススメ。

シューティングや格闘など、操作やルールが複雑化していく中、対極として生まれたのがバラエティゲームだ。誰でも初見で楽しむことができるミニゲーム集というスタイルは、実にアーケード向き。だがライトな反面、固定ファンをつかみづらくヒットしづらいのも特徴。

バラエティゲームがアーケードに登場し出したのは93年頃から。それまでもクイズやパズルなどミニゲーム的なものはあったが、ごちゃ混ぜにしたバラエティゲームが出てきたのはこの年代だ。

代表的なのは、家庭用移植もされて人気の『タントアール』（セガ：93年）シリーズ。タイミングよくボタンを押すアクション系ミニゲーム、ヒントから答えを導き出す思考系、記憶系、動体視力系など、バラエティゲームの基本要素をすべて押さえた作りになっている。

以後、90年代前半は、各社からバラエティゲームがこぞって発売される。今回紹介するタイトルもほとんどこの年代。シンプルな題材に、各社がどんな特徴づけを図ったのかを見ていくと面白いぞ。

近年は、ジャンルが定着し、そこそこタイトルが出ているものの、これといったヒットもない。そんな中、弱点であるやり込み要素の薄さを育成でカバーした『すくすく犬福』（ビデオシステム：98年）。メインはクイズだが、ミニゲームが凝っていて、ハマれるゲームとしてロングヒットしている。出尽くし感のあったバラエティゲームだが、今後はこっち方面にシフトしていくのかもしれない。

⬅バラエティゲームの金字塔『イチダントアール』（セガ：94年）。シリーズ2作めで、ゲーム数も増えて難しくなった

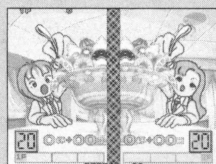
➡『すくすく犬福』。犬と大福をモチーフにした〝犬福〟がカワイイ。各種ミニゲームでも犬福が大活躍

バラエティゲームに恋愛テイストをトッピング

だい好キッス

コナミ：1996

96年当時、『ときメモ』で一世を風靡していたコナミが作り出した恋愛バラエティゲーム。恋愛要素はもちろんだが、男×男・女×女という同性カップルも作れてしまうところがスゴイ。男×男×男といった奇妙な三角関係に、キミはどこまで耐えることができるか……？

――高校生活も今年で最後。絶対ステキな恋がしたい!! がんばるゾ!! 早速クラスメートにアタック開始だ!!

⬅巨大パフェに挑戦！ レバーを振って食べつくせ!! ミニゲームの種類は9種類＋αと少なめだが、グラフィックがカワイく凝っている

➡ライバル同士アタックするキャラがかぶると三角関係に。男3人の三角関係は見たくなかったなぁ……

プレイヤーは男女8人いるキャラクターから1人を選び、卒業までの1年間で、ライバルとミニゲームで勝負しながら、狙った女の子（男の子）のハートをゲットする。

恋愛対象になるのは、プレイヤー以外の7人（＋隠し4人）で、男女関係なしにアタック可能（←ここポイント）。つまり、プレイヤーが女の子でも女の子のハートをゲット可能で、卒業式に告白してラブラブになることも可能なのだ。その逆もまたしかり。これが、ちまたで噂のジェンダーフリーか!? こんな時代に取り入れているなんて、時代の先を行きすぎてるゼコナミ。

隠しキャラとして登場するのは、学校の先生たち。もちろん、この先生たちにもアタックが可能だ。もう、教師と生徒だろうが男だろうが女だろうが、なんでもあり。

ミニゲームは、国語や数学、保健体育といった問題が出る試験（クイズ）から、タイミングよくレバーを左右に入れて走る〝あのコと二人三脚〟、ブロック崩し風の〝番長が出た～〟、がむしゃらにレバーを上下させる〝巨大パフェに挑戦〟など。オススメは、今や懐かしいポケベル用語を答える〝あのコとポケベル〟と、選択次第で同性同士の熱い口づけができる〝だい好キッス〟。どうせやるなら、このゲームでしか味わえないシチュエーションを楽しもう。

結局、告白はミニゲームの評価次第なのでやり込み要素が薄く、ヒットはしなかった。でも妨害は楽しいので、友達とプレイする接待ゲームとしてオススメしたい。

その他のバラエティゲーム①

『ビシバシチャンプ』（コナミ：1996）：ボタン操作だけの簡単なゲームを集めたヒットシリーズで家庭用にも移植されている。AC版はアップライト筐体で、ひときわ目立つ大きなボタンが特徴。バリエーションの多さでは『タントアール』をしのぐ大御所と言える。

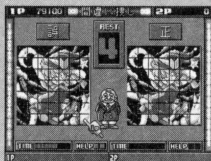
あっさり味の正統派

おいしいパズルはいりませんか

サンソフト／アトラス（サクセス）：1993

おなじみパズルゲームがてんこもり

93年と、比較的早い時期に出たゲームで、タイトルにもあるようにパズルに重点を置いた作品。クロスワード・間違い探し・絵合わせ・かくれんぼ、といった４つのパズルを遊ぶことができ、ルーレットを回してゲームを決定して、マス目状のマップを進んでいく。クロスワードや間違い探しなど、落ち着いてやれば問題ないパズルでも、時間制限があると途端に難しく。また、お手つきすると制限時間が減ってしまうので、正確で素早い判断力が問われるのだ。パズルの数が少なく問題のバリエーションも少なめだが、アクションが苦手でも楽しめるのがポイント。

ちなみに、発売はサンソフトだが、開発はおそらくサクセス。なぜならゲームに登場する白ひげを生やしたおじさんは“パズル博士”といい、『究極のオセロ』『オセロしようよ』などにも出演しているサクセスの名物キャラクターなのだ（ただしオセロゲームの場合は“オセロ博士”という名前で出演）。

間違い探し。ドット絵の微妙な違いがいやらしく、鬼門になる場合が多い。回数制だが、HELPを使えばヒントをもらえるので有効に使おう

嵐を呼ぶ春日部ゲーム大会

クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ

タイトー：1993

「しんちゃん」が好きなら楽勝!?

クイズ・パズル系のゲームにはキャラクターものも多いが、バラエティゲームとなるとなぜか少ない。『クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ』は、同年に出た『クイズクレヨンしんちゃん』の続編で、前作がクイズメインだったのに対し、ミニゲームが主体のバラエティゲームとなっている。ゲームは岩石くだき（タイミングよく岩をパンチ）や、ネズミ迷路（パネル迷路をうまくつないでゴールさせる）など、普通のものもあるが、あやしいシロを探せ（たくさんいるシロの中から動きが違うものを探す）や、しんちゃんクイズ（クレヨンしんちゃんにちなんだ問題のクイズ）など、キャラクターにちなんだゲームもある。BGMにはアニメの音楽がふんだんに使われていて、ストーリーもアニメを見ているような雰囲気なので「しんちゃん」好きには嬉しい内容となっている。

後半のは難易度がえらく上昇するので、しんちゃんクイズをマスターしないとクリアは難しいぞ。

しんちゃんライクな作りがファンに嬉しい。エンディング曲が、さくらっ子クラブさくら組の「DOーして」というのも通好み

その他のバラエティゲーム②

『まじかるで〜と』（タイトー：1996）：バラエティゲームに、ポリゴンギャルと恋愛要素をミックスした意欲作。ポリゴンギャルの水着撮影モードは新しすぎた感が……。家庭用もあるが、ＡＣ版では『ドキドキ告白大作戦』と『卒業告白大作戦』の２作が出ている。

キミの頭脳は何に向いてる？

脳力向上委員会

テクモ：1995

まじめに作ったテクモ

バラエティゲームを通して、自分の“脳力”を診断してみようというのが、『脳力向上委員会』。メニューは“脳力測定”コースと“適性発見”コースで、各16種類のミニゲームがあり、合計32ものミニゲームが遊べる。ひとつひとつはあっさりで「左右にある図形が同じなら○、違ったら×を素早く選ぶ」とか「クロスワードの抜けている文字を見つける」「絵の中で一番手前にあるものを答える」など、知能テストの問題にありそうなものが多い。あとは、計算や記憶、3ヒントなど。とにかく、基本的“脳力”を問われるものが多いぞ。

ゲームのライフが時間制で持ち越しなので、計算・記憶・読み書きなど、基本学力系で苦手があると足を引っ張られることに。

各コースとも、全ゲームクリアで診断結果が出る。脳力測定では性格・タイプが、適性発見では向いている職業が割り出されるのだ。得意と苦手がはっきり分かるので、これで自分の“脳力”を試してみるといいぞ。

1つ当たりのゲームの難易度は高くないが、苦手科目が大きなあだとなる。脳力アップになるしバランスも悪くないのでオススメ

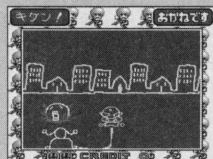
シュールな笑いの脱力バラエティ

がんばれギンくん

テクモ：1995

ふざけて作っちゃったテクモ

同じテクモ、同じ95年の作品でありながら、『脳力向上委員会』とは真逆の位置に存在する、おバカバラエティゲーム。おぼつかない線画が中心の簡素なグラフィックが特徴で、子どものラクガキみたいな主人公“ギンくん”と、カエルの“ハム”がくだらないミニゲームの数々に挑む。ミニゲームも“だるまさんのふんどし”“釣りばか必死”“らっこさん部隊”など、ダジャレ系のふざけたミニゲームばかり。中でも“ひろみ”が「GO」と言ったらボタンを押す“大砲でドン”、カレーの王様の周りをぐるぐる回る“カレーの王様”あたりのバカバカしさは筆舌にしがたい。アクションミニゲーム集と題しているのでタイミング系ゲームが多く難しいが、必死にやる必要もないのでてきとーに遊ぼう。

ぶっちゃけ元ネタは、92年～94年に放送された「ウゴウゴルーガ」に出てきた“がんばれまさおくん”なのだが、あの世界をうまくゲームにした点で評価できる。

これは“ゲッターギン”。首チョンパされたギンの頭と体をドッキングさせるのだ。ちなみに、背景にいるアフロ頭は“ひろみ”

その他のバラエティゲーム③

『すくすく犬福』（ビデオシステム：1998）：クイズ&バラエティとなっているが、どちらかといえばクイズ寄り。バラエティゲームには珍しく育成要素を含んだ内容で、犬福と呼ばれるペットを育てていく。ゲームの進め方により成長後の姿が数十とおりにも変化する。

Text by ジョッキー★笹岡（フリーライター）

ゲーム・イチキュウペケペケ **あの頃の極上ゲームたち** 98年1月〜4月

新年早々、公式にセガが後継機種の存在を発表。ここにおいて32ビット機戦争におけるPSの勝利が事実上決定し、ゲーム業界は次なる戦いへ向けての準備態勢に入った。

セガ、新ハード&新体制で巻き返しを図る!

わずか1年前、バンダイとの合併で、ディズニーに次ぐ世界第2位の総合エンターテイメント企業になるはずだったセガ。その夢はもろくも崩れ去り、97年は混乱の収拾に忙殺された。

だが、年が改まると同時に、セガの新戦略が発動する。

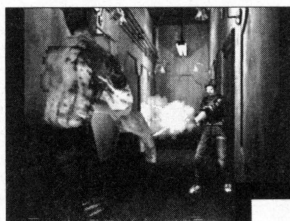
大川会長が新ハードの開発を公式に認めるコメントを出し、さらに入交社長の就任で、コンシューマ部門に力を入れていくことを内外にアピール。新ハードは99年内に発売予定とされたが、入交新社長はSSへの支援を継続することを表明し、その言葉を裏づけるように、4月に入ると『サクラ大戦2』『スーパーロボット大戦F 完結編』『機動戦士ガンダム ギレンの野望』といった人気タイトルをそろえて攻勢に出た。通常、新ハードの発売が決まると現行機種は落ち込むのが相場だが、98年春はSSがPSを押し返した感さえあった。

が、大局的には、やはりPSの壁は厚かったというのが現実だ。

97年末に出た『グランツーリスモ』がダブルミリオンを突破したのに加え、同じくダブルミリオンを記録した『バイオハザード2』、さらに『鉄拳3』『パラサイト・イヴ』などの人気タイトルを擁するPSは快調な売上を続け、トータルでのシェアはがっちり確保し続けたのだ。SSのヒット作ラッシュを最後のあだ花といっては酷かもしれないが、97年内に大勢が決していた32ビット機戦争は、98年に入ってPSの勝利が決定したといえるだろう。

こうしたコンシューマ市場の動きを受けて、ゲーム業界は次代の戦場を求め始めた。無論、セガにしろ任天堂にしろ、コンシューマ

PSソフト、好調なセールスを続ける

ダブルミリオンとなった『バイオハザード2』をはじめ、PSソフトの売上が好調。しかしSSも『サクラ大戦2』などでしぶとく対抗し続けた

ギャルゲー、最後の大ヒット作

『ときメモ』以降、一大人気ジャンルだったギャルゲーも下火に。『センチメンタル・グラフティ』(SS)はその終焉を告げる作品となった

での巻き返しをあきらめたわけではなかったが、ハードメーカーはともかくソフトメーカーは新ハードの登場をノンビリ待っているわけにはいかない。幸い、ゲーム市場はかつてないほどの大きな盛り上がりを見せている。ここで稼がずして、いつ稼ぐ、と考えるのは当然すぎるほど当然だろう。

巨大化した利益を誰が、どう分配するのか

業界が次なる戦場に選んだのが携帯ゲーム機の市場だった。『ポケモン』の歴史に残る大ヒットにより、かつて超低空飛行だったGBは大ハードに成長。社会へのゲームの浸透で、携帯ゲーム機のどこでも遊べるという手軽さが好まれ始めていた時代だったのだ。

まずは2月19日にSCEが超小型PDA（Personal Digital Assistants）の開発と仕様を公表。後の「ポケステ」が初めて姿を現したことになる。さらに4月7日には日本経済新聞にバンダイが携帯ゲーム機への参入を意図しているとの記事が載り、バンダイ自身がこれを追認するかたちで開発中であるとの声明を出す。これに対し、この分野では依然王者の任天堂は4月14日に液晶を強化した「ゲームボーイライト」を発売。現行の「ゲームボーイポケット」の価格も引き下げて新規参入を狙う各社を牽制した。

こうして携帯ゲーム機のシェア争いが激化していったわけだが、利益分配をめぐって、もうひとつ忘れてはならないのが、98年1月14日から始まったCESAの「違法中古ソフト撲滅キャンペーン」だ。

裁判上ではゲームに頒布権があるのかといったことが問題となったが、そうした法律上の論拠はともかくとして、問題の根は「中古ソフトの存在が利益を損なっている」というCESA側の認識にあった。「違法中古」と銘打ってはいるが、この時、CESAは現行の中古販売をすべて違法とみていたから、事実上、中古販売の停止を要求していたことになる。かなりの強行的な態度といえよう。

一方、中古ソフト販売店側を代表したARTSは、CESAの主張は認めなかったものの、二次使用料を積み立てるといった妥協案を出し、やや防衛的な態度を取った。このあたり、ARTS側が自分たちの弱さを自覚していたと受け取れないこともない。

中古ソフトの問題は、その後の判例などによりなし崩し的に公認されていくようになるが、この騒動は、ゲーム業界の利益分配をめぐる戦いのひとつとして見ることが妥当だろう。この時期、業界はSFC時代とは比べものにならない大発展を遂げていたのである。

98年1～4月 主な出来事

政界の再編成やバブル崩壊の余震など、日本社会が揺れていた時代。それだけに長野五輪での日本人選手の活躍が注目を集めた。

2/3 Windows98、マスコミ初公開

PCゲームに大きな影響を残したOSがいよいよ登場。当初は「夏発売」との情報も流れた。

2/7 長野オリンピック開催

第18回冬季オリンピックが長野で開幕。日本人選手は史上最高のメダル10個（金5）を獲得。

2/26 PS、カラーシリーズを続々発売

全9色のカラーメモリーカードが販売開始。DUAL SHOCKも、3/19に2色のカラーがお目見え。

4/16 『ポケモン』、アニメ再開

1時間のスペシャル枠で放送再開。当日の視聴率は16.2％という高い数字に達した。

4/27 エレクトロニック・アーツ・スクウェア誕生

絶好調のスクウェアが、米の最大手であるエレクトロニック・アーツとの合弁会社設立を発表。

Text by 水野隆志（M2制作室ディレクター）

クローズアップ CLOSE UP 19XX 19XX

ゲーム書き換えシステム ニンテンドウパワーの名作たち

PS対SSの熾烈な争いが収まりつつあったこの頃、任天堂は年末より展開していたローソンでのSFC書き換えサービス「ニンテンドウパワー」に力を注いでいる。旧作が主だったラインナップに加えて毎月、書き換え専用の新作を投入しているのだ。N64を視野にいれながらも大胆なシステムでSFCを支えるのは、独自路線を歩む任天堂ならではの戦略といえるだろう。

日本未発売タイトルを逆輸入！

SUPER PUNCH-OUT!!

メーカー：任天堂　ジャンル：スポーツ
書き換え価格：2000円　書き換え開始日：98・3・1
Fブロック数：4　Bブロック数：4

『パンチアウト』といえば何よりもFC版の印象からマイクタイソンの顔が思い浮かんでしまう人も多いだろうが、実は海外で続編が発売されていた。それがニンテンドウパワーの登場で日本でも遊べるようになった。

ゲームの内容はFC版と同様に、画面上部に表示された相手をジャブやボディー、アッパーで攻撃していくもの。ガードやスウェー、ダッキングでの防御も重要だ。さすがにタイソンは出てこないが、16人の対戦相手は強敵ぞろい。相手の弱点を見つけて戦わないと難しいのもFC版と変わらずだ。

本作をはじめ、ゲーム書き換えサービスは任天堂にSFメモリカセットを送ることで現在も対応してもらうことができる。その際には書き換え料金や申し込み用紙の記入が必要となるので事前に任天堂のHPなどで確認をしておこう。

ゲームのテンポはFC版よりもゆったりとしている

ディスクシステムの名作をリニューアル！

ファミコン探偵倶楽部PART II
うしろに立つ少女　前編・後編

メーカー：任天堂　ジャンル：AVG
書き換え価格：2000円　書き換え開始日：98・4・1
Fブロック数：6　Bブロック数：4

FCのディスクで発売された『ファミコン探偵倶楽部PART II　うしろに立つ少女』をSFCにリメイクしたのが本作である。グラフィックの全面描き直しに加え、演出もSFC屈指の出来となった。システム面では新機能“調査メモ”を追加し、ストーリーも把握しやすくなっている。ディスク版での長いアクセス時間が解消され、文字フォントも大きくなり全体的に遊びやすくなった。何より前・後編だったゲームが一本にまとまって一気に遊べるのが嬉しい。

内容については実際に遊んでみてほしいので詳細は書かないでおくが“うしろに立つ少女”の衝撃はグラフィック的に劣るディスク版当時でも、子ども心に強烈なインパクトを残したとだけ言っておこう。それにしても第一作『消えた後継者』が移植されなかったのが残念でならない。

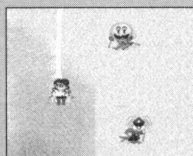
グラフィックだけでなく音楽面にも力が入っている

発売中止タイトルが復活！

スーパーファミリーゲレンデ

メーカー：ナムコ　ジャンル：スポーツ
書き換え価格：2000円　書き換え開始日：98・2・1
Fブロック数：4　Bブロック数：4

ご存知の読者もいると思われるが『スーパーファミリーゲレンデ』はナムコから発売予定だったタイトルである。内容は十字キーとボタンを左右の足に割り当て、独特の操作感を実現したスキーゲーム。操作に慣れるまでは難しいが、慣れてしまえば気持ちよく滑れるようになる。チュートリアルやタイムアタックも用意されており発売中止になったのが不思議なくらいだ。

その『ファミリーゲレンデ』が復活したのはニンテンドウパワーならではの魅力。書き換えサービスではデータさえあれば、パッケージ・流通・在庫などが必要ないのでそれも手伝い復活となったのだろう。同様にコストがかからないため、数多くの発売済みゲームと未発売ゲームが書き換えデータとして用意された。

なぜかパックマンやマッピーの姿も見られる

ゲレンデも多数用意。爽やかに楽しめる名作だ

Text by 遠藤昭宏（フリーライター）

仙窟活龍大戦
カオスシード

SEGA SATURN

メーカー：ネバーランドカンパニー
ジャンル：SLG
価格：6800円　発売日：98・1・29

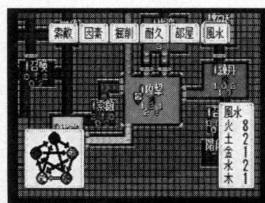
唱えよう！「木火土金水」

風水の存在を一般に知らしめたのはDr.コパだろうが、ことゲームファンに限っては、『カオスシード』だったのではないだろうか。

『カオスシード』はもともとSFCで96年に発売されたタイトルで、この年、サターンでリメイク&パワーアップして登場した。これにはちょっとしたいきさつがある。それは、96年に中小メーカー団体、ESPが設立されたこと。加入したソフトハウスを営業面でカバーし、個性を生かしたタイトルの登場を助けるという方針を持っていたESPは、90年代後半、サターンで数々の名作ソフトを生み出す支えになった。ゲームアーツの『グランディア』、トレジャーの『レイディアントシルバーガン』、スティングの『バロック』……。『カオスシード』の制作会社・ネバーランドカンパニーもESPに参加した1社。『カオスシード』も、ほかのESP作品に劣らず高い評価を受け、今ではプレミア価格になっている。あの頃はいいソフトが多かったなあと、遠い目になってみたり。ちなみに、ネバーランドカンパニーは現在も存続している様子。新作を見てみたいものだが……。

さて、ゲーム内容は、基本的には部屋を作って通路をつなげ、ダンジョンを広げていくというもの。そこで生産されたエネルギーを「龍穴炉」に一定以上注げばクリアだ。ここにかかわってくるのが風水の法則。部屋はそれぞれ「木」や「水」などの属性を持つ。部屋同士を通路で結ぶとお互いに気が通い合うのだが、属性の組み合わせによって気の量が違う。「木火土金水」、この順番で相性がよく、木から火へ流れる気の量は通常の2倍になる……。とまあ、これらの法則を覚えるのが最大の難関なのだが、逆にここが本作の個性でもあり、楽しさのキーでもある。

舞台は、「仙窟」を掘って風水を操り、大地を活性化させることができる仙人「洞仙」がいる中華風の世界。ミニシナリオの集合体で、主人公の洞仙見習いがさまざまなシチュエーションの中で仙窟を掘り、荒れ地を復活させていく。パラレルワールドという設定で、マルチエンディング方式なのも特徴。クリア率もあって、やり込みがいは十分。パズル要素あり、アクションあり、キャラのかわいさあり。申しわけないが、このスペースでは説明が無理なほど欲張りなゲームだ。

現在では入手困難なのが残念でならないタイトル。ぜひとも多くの人に遊んでもらいたいんだけど……。

←危険な存在と見なされ、勇者に狙われている洞仙の頼もしい仲間が十二支を元にした仙獣。姿もプリティ。デザインは人気イラストレーターのおおつきべるの氏

➡いいことをしているはずなのに嫌われる洞仙。コミカルな雰囲気の底に流れる物悲しさも人気の理由。キャラデザはコアなファンを持つイラストレーターの船戸明里氏

Text by 卯月　鮎（フリーライター）

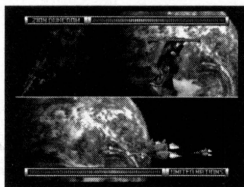
もしもあの時……こうなっていたら

SEGA SATURN

機動戦士ガンダム　ギレンの野望

メーカー：バンダイ　ジャンル：SLG
発売日：98・4・9　価格：6800円

原作ものをゲーム化するには、「イメージを壊さないように」とか、「設定に忠実に」とか、何かと神経を使うものである。本作は数あるガンダムゲームの中でも、「史実と違う行動を起こしたら？」という一年戦争におけるIF（もしも）を初めて描いた作品。コンピュータSLGにおいて初めて「スタック（ユニットを同一ヘクスに重ねることにより、複数のユニットを小隊として結合させる）」という概念をメジャーにした功績も大きいが、そんな難しいことより「もし、別の一年戦争を見ることができたら……」という願望を自分の手で成就し、「連邦の白い奴に打ち勝つ」「日の目を見なかったMSVやパイロットに見せ場を作る」といったプレイヤーの妄想をかき立てられることがこの作品の意義だと言えるだろう。

PSに押されつつあった後期サターンの息を大きく吹き返した作品であり、「ガンダムゲームに当たりなし」という概念を打ち破ることに成功した希有な例。「地図の両側がつながっていない」など、ツッコミどころも多いが、これ以降のガンダムゲームが明らかに影響を受け、そのレベルが上がっていることを考えると、歴史的価値の高い1本だろう。

ガンオタの夢と希望と欲望がついに具現化！

懐かしいようで、新しい

PlayStation

クレイマン・クレイマン　～ネバーフッドの謎～

メーカー：リバーヒルソフト　ジャンル：AVG
発売日：98・4・23　価格：5800円

「クレイアニメ」をご存知だろうか？　粘土（クレイ）で作成したフィギュアを少しずつ動かし、1コマ1コマ撮影しながらパラパラ漫画のように動かすという、気の遠くなるような手法だ。最近では「ピングー」などが有名なので、見たことのある人も多いだろう。

そのクレイアニメをゲームにしてしまったのが本作。ほかのゲームと違って、焦らずノンビリと遊べる雰囲気は、このグラフィックがあってこそのものだと言える。

ゲームシステムは、画面上の「気になるポイント」をクリックすることで、キャラクターが何らかの反応を示し、ストーリーが進行していくというもの。指し示すポイントごとに多彩なリアクションを見せてくれるので、「一体何パターン撮影したんだ？」と、思わず制作中の苦労を心配してしまうほど。ゲームとしては単純なのだが、随所にパズル的な要素が組み込まれ、行き詰まることもしばしば。それでも、クレイマンの動きを見ているだけで心温まるという珍しいゲームだ。

翌年には続編も発売されており、こちらはクレイアニメを自分で動かすことのできるACGになっている。他に類を見ない独特の味。未経験の方は、ぜひ1度試してほしい。

こういった方向のグラフィック進化を、ほかのゲームも見習ってほしい

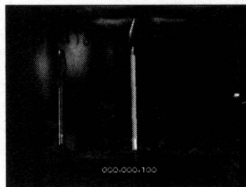
Text by 飴尾拓朗（G-trance）

ジャンル：クソゲー

PlayStation

グルーヴ地獄V

メーカー：キューンソニー　ジャンル：その他
発売日：98・1・8　価格：4800円

このゲームを一言で説明するのは難しい。まずオープニングで、サラリーマンのおっさんが鬼の面のついたトラックにはねられる。は？　そして神社の神主みたいなタイトルコールは2分も続き、ローディング画面ではビルに旅客機が突っ込み（※本作が発売されたのは9・11以前）、ボールペンにキャップをはめるバイトにいそしみ、友だちに会うと「家に帰ってカンフー映画を見るとするか。βだけどね」と言われ、稼いだ金でガチャガチャをやるとキンケシが出てくる。ゲームか、これが？　自らクソゲーと名乗っている時点でただ者ではないが、しかしどんなクソゲーにも、ここまで心がむしばまれていく感覚はない。ああ、しかし、正しく説明するなら本作は「電気グルーヴがプロデュースする高機能サウンドエディタ」なのである。この説明で合ってるのに、まるで間違ったことを書いたようで不安だ。大まかな流れとして、バイト（ミニゲーム）でお金を稼ぎ、ガチャガチャで音ネタ（音色）を集め、それを使って自宅のエディタで音楽作りを楽しめるのだ。このエディタが実によくできていて、これ単体でも普通に売れたと思うのだが、そうしないのが電気グルーヴのプライドなのだろうか

今回ほど、どの場面を写真に撮ればいいか悩んだゲームはない。オープニングもバイトもトモダチもエディタも全然別物だからなぁ……

縦STG＋ガンコン？！

PlayStation

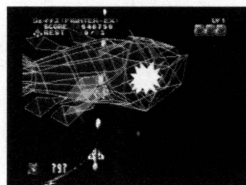
GUNばれ！　ゲーム天国

メーカー：ジャレコ　ジャンル：STG
発売日：98・3・19　価格：5800円

「ゲームはあまり遊ばないけれど、上手な人のプレイを見ているのは好きです」

ゲーム誌にアイドルなどへのインタビューが載っていると、このようなコメントを見かけることがある。本作はそんな横から画面を見ているだけの人でも参加できるゲームだ。

アーケード＆SS版の続編となる本作は、“ゲームの世界が舞台”という奇抜なSTG。ステージ内のキャラクターや演出は、ゲーム好きなら思わずニヤリとさせられるネタが満載だ。

そんなコアな内容なのに、なぜ横で画面を見る程度のゲーム初心者でも参加できるのか？　実は2P側にガンコンを差すことで1Pのプレイ中に援護射撃を撃ち込めるのだ！　画面上に現れる敵機・敵弾を破壊でき、アイテムの取得も可能。また1Pの自機を狙って撃つと、その一瞬のみ無敵状態にできる。1P側でプレイしているときに援護射撃をされると、思わぬところで助けられて面白い。ガンコンの操作は弾数の制限もなく自由に撃つだけなので、ペナルティーがなく2P側のゲーム性は薄い。その点だけが実に惜しいところだが、縦STGにガンコンというアイデアは斬新な発明。本作のシステムを継承した新たなゲームの登場を期待せずにはいられない。

ステージ中にはさまざまなゲームへのオマージュが満載。ベクタスキャンのダ●イアスな敵にガンコンのショットが命中！

※ハイビジョンテレビや液晶モニターにはガンコンは対応しておりません。

Text by 原田勝彦（フリーライター）／山本悠作（編集部）

読者が選ぶゲームベスト20！

対象期間
1997年9月～12月

No.1 グランディア（SS）

●魅力あふれる世界、生き生きとした人々の様子、主人公ジャスティンの少年らしさが本当によく伝わってきて、感動しました（雑賀透）●すべてのキャラクターがリアクションするのに驚いた（大章義典）●冒険心をこれほど満たすRPGがあるだろうか。唯一、泣いたゲーム（まさ樹）●大作の名に恥じないすばらしい出来!!（みけねこ）●初代SS版が一番良かったと思う（山崎司）●現在のRPGの演出の原点（持田敬志）●すばらしい王道ストーリーもさることながら類の無い秀逸な戦闘システム（こま）●本来戦闘システムがウリなのにザコが弱く、ストーリーだけが評価されたのが惜しい（鈴木大樹）●ストーリー最高！ 冒険だ！（LKM）●世界に終わりなんてない。力強い人間賛歌（阿笠亭葉っぱ）

No.2 デビルサマナー ソウルハッカーズ（SS）

●GUMPの造型にホレました（恵）●シリーズで一番とっつきやすい（五代飛鳥）●攻略本がなくてもサクサク進むのは○（にこたま）●奇跡的な快作（尚大）●英雄をつくるのにハマった（ややなん）●剣合体がカッコ良かったので仲魔が次々に剣のエサに（レッドメン）●これでメガテン好きになったから（009）●初心者でも遊びやすい。キャラは嫌い（うまくい）●メアリにラブラブ（hoちゃん万才）

No.3 プリンセスクラウン（SS）

●高いアクション性と完成度を誇るこのソフトを選ばないわけがない（イリス）●見かけに惑わされるな！（なぶぞぅ）●牛乳飲む音がイイ。グラ様LOVE（水電）●珍味を求めて姫さまは行く!!（蓬莱裕道）●グラドリエルさんの食べっぷりがよろしい（ラザロ）●わが人生最高のARPG（京神りず）●ドットのSSにふさわしい作品。（イム）

No.4 シルエットミラージュ（SS）

●属性ショットの使い分けが面白い。斑鳩の原型か？（KTM）●ボスキャラ攻略がバリエーション豊かで良い（三浦冬峰）●上達を実感できる良質作品（斉藤章道）●全てがトレジャーらしい（きち）●エンディングテーマソングを聞くと元気がでます（Cha）●欲しいけど手に入らない（白岩稔一）

No.5 カルドセプト（SS）

●高度な戦略をプレイヤーに要求しつつ、それでいてとっつき易い（大草正一）●カードゲームとしてのバランスがすばらしい（紳士）●本体からパワーメモリーを抜いてまで友人の家へ対戦に行った（にむ）●今でもこれを越えるカードボードゲームは無い!!（メディス）●カードの絵がキレイ（狼）

No.6 風のクロノア（PS）

●ワッフゥ!! やわらかい感じが良かった。いやし系クロノア（TAKA）●エンディングに素直に泣けました。オマケのステージにも。敵も魅力的！（NAN）●まだクリアできてねー！ でも大好き！（エマニア）●子供向けのようなゲームは面白くないという意識を改めさせてくれた（加藤宙）

No.7 テイルズ オブ デスティニー（PS）

●当時としてはオープニングアニメにインパクトがあり、また程良いアクション性のある戦闘シーンが良かった（村井隆）●戦闘がメチャクチャ楽しかった（コーラル）●ルーティが金ばっかりスッてたっけ。闘えよぉ！（さいぞー）●初めてテイルズシリーズを知った（大杉優介）

No.8 怒首領蜂（SS）

●時々どうしてあの数の弾を避けられるのか自分が怖くなる（ポポ）●完全移植以上!!（てくのん）●キャンペーン優勝商品のチャンピオンver.はムズカシ過ぎる!!（宮田裕也）●難しくて売ったが、後に買い直した（伊藤直樹）●STG難化の原因を作った罪な奴（浜田佳希）

No.9 この世の果てで恋を唄う少女YU-NO（SS）

●シナリオがバツグンに良く、長時間のプレイでも飽きない（めたるK）●ストーリー、システム共に完ペキなケッ作！（重雄）●不覚にも神奈チャンシナリオで泣きました（乱太）●AVGにしては意外と自由度が高め（さちこ）●Hゲーのつもりで買ったら脳天撃ち抜かれた気がした（善戦マン）

No.10 スーパーロボット大戦F（SS）

●サターンの救世主！（真紅のカリスマ）●“新”に比べて戦闘シーンのテンポのよさがすばらしかった（こう）●スーパー系の声の響きに友人が爆笑（ホアキン）●このソフトで往年の作品に興味をもった（邪魔威漢・堕急痾）●綺麗！喋る！ ムービー！ それだけで感動した（月島葵）

11	ナムコミュージアム アンコール（PS）
12	コナミアンティークスMSX コレクションVol.1（PS）
13	DEAD OR ALIVE（SS）
14	X-MEN VS STREET FIGHTER（SS）
15	ロックマンDASH（PS）
16	ヨッシーストーリー（N64）
17	グランツーリスモ（PS）
18	moon（PS）
19	リンダキューブ アゲイン（PS）
20	七つ風の島物語（SS）

19XX 番外地

惜しくもランク外となったタイトルに寄せられていた、読者のコメントを紹介！

こみっくろ～ど（FX）

●すごい世界だ（コロ助）●着眼点が良くキャラがかわいらしい（エキペ84）●ゲーム的にはひどかったがイベントは笑えた（うどん）●FXのソフト収穫期の最後を飾る秀作（C.G.PONN）

編集部寸評

SS勢強し！ 特に『グランディア』と『ソウルハッカーズ』は熾烈な首位争いとなりました。『シルエットミラージュ』と『風のクロノア』は共にACGとしての面白さに加え、エンディングに感動した・泣いたという意見が多数寄せられています。

1998年1月〜4月 発売されたソフト ※並びは機種別に五十音順です

タイトル	メーカー	ジャンル
ウィザードリィ　ネメシス	ショウエイシステム	RPG
ウイニングポスト3	光栄	その他
ウィンターヒート	セガ	スポーツ
ウノデラックス	メディアクエスト	テーブル
英雄志願 -Gal Act Heroism-	マイクロキャビン	RPG
S・Q　〜サウンドキューブ〜	ヒューマン	パズル
SDガンダム　ジーセンチュリーS	バンダイ	SLG
エックスメンVS.ストリートファイター［商品単品版］	カプコン	SLG
ガングリフォンII	ゲームアーツ	STG
ガングリフォンII［対戦ケーブル同梱版］	ゲームアーツ	STG
ガンブレイズS	キッド	RPG
機動戦士ガンダム　ギレンの野望	バンダイ	SLG
金田一少年の事件簿 星見島　悲しみの復讐鬼	ハドソン	AVG
クーリエ・クライシス	BMGジャパン	ACG
くのいち捕物帖	CRI	AVG
組み立てバトル　くっつけっと	テクノソフト	SLG
クロック！　パウパウアイランド	メディアクエスト	ACG
ゲームで青春	キッド	テーブル
サウンドノベル　街	チュンソフト	AVG
坂本竜馬〜維新開国〜	キッド	SLG
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97［お買い得セット］	SNK	格闘
サクラ大戦2 〜君、死にたもうことなかれ〜	セガ	AVG
ザ・コンビニ2 〜全国チェーン展開だ！〜	ヒューマン	SLG
ザ・スターボウリング　Vol.2	アローマ（ユーメディア）	スポーツ
ザ　ハウス　オブ　ザ　デッド	セガ	STG
SAVAKI（サバキ）	マイクロキャビン／サイナス	格闘
SANKYO FEVER 実機シミュレーションS　Vol.2	TEN研究所	テーブル
Jリーグ　実況　炎のストライカー	コナミ	スポーツ
シャイニング・フォースIII シナリオ2　狙われた神子	セガ	SLG
じゃんぐリズム	アルトロン	音ゲー
ジャングルパーク 〜サターン島〜	BMGジャパン	その他
ジャングルパーク 〜サターン島〜［限定版］	BMGジャパン	その他
白き魔女〜もうひとつの英雄伝説	ハドソン	RPG
新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	セガ	AVG
スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア	ジャレコ	AVG
スーパーテンポ	メディアクエスト	ACG
スーパーロボット大戦F　完結編	バンプレスト	SLG
すごべんちゃー 〜ドラゴンマスターシルク外伝〜	データム・ポリスター	テーブル
ステラアサルトSS（ダブルエス）	シムス	STG
セガサターンで発見!! たまごっちパーク	バンダイ	SLG
セガワールドワイドサッカー'98	セガ	スポーツ
仙窟活龍大戦カオスシード	ネバーランドカンパニー	SLG
仙窟活龍大戦カオスシード［初回限定版］	ネバーランドカンパニー	SLG
センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル	SLG
ゾーク・コレクション	翔泳社	AVG
卒業III Wedding Bell	小学館プロダクション	SLG
卒業アルバム	小学館プロダクション	その他
速攻生徒会	バンプレスト	格闘
ソロ・クライシス	クインテット	SLG
大航海時代外伝	光栄	SLG
タイムコマンドー	アクレイムジャパン	ACG
ダンジョン・マスター　ネクサス	ビクターソフト	RPG
チョロQパーク	タカラ	レース
ツアーパーティー 卒業旅行にいこう	タカラ	テーブル
提督の決断III with パワーアップキット	光栄	SLG
テクノモーター	電子メディアサービス	その他
デザイア［プレミアムパック］	imadio（イマジニア）	AVG
テナントウォーズ	キッド	テーブル
テニスアリーナ	UBIソフト	スポーツ
電波少年的ゲーム	ハドソン	その他
慟哭そして…	データイースト	AVG

ゲームボーイ

タイトル	メーカー	ジャンル
頭文字D外伝	講談社	レース
カンヅメモンスター	アイマックス	SLG
ゲームで発見!!　たまごっち オスっちとメスっち	バンダイ	SLG
合格ボーイシリーズ 学研　慣用句・ことわざ210	イマジニア	その他
合格ボーイシリーズ 学研　慣用句・ことわざ210［スペシャルエディション］	イマジニア	その他
合格ボーイシリーズ 学研　四字熟語288	イマジニア	その他
合格ボーイシリーズ 学研　四字熟語288［スペシャルエディション］	イマジニア	その他
合格ボーイシリーズ 桐原書店頻出英文法・語法問題1000	イマジニア	その他
合格ボーイシリーズ 桐原書店頻出英文法・語法問題1000［スペシャルエディション］	イマジニア	その他
合格ボーイシリーズ Z会〈例文で覚える〉 中学英単語1132	イマジニア	その他
合格ボーイシリーズ Z会〈例文で覚える〉 中学英単語1132［スペシャルエディション］	イマジニア	その他
合格ボーイシリーズ 山川　一問一答 世界史B用語問題集	イマジニア	その他
合格ボーイシリーズ 山川　一問一答 世界史B用語問題集［スペシャルエディション］	イマジニア	その他
合格ボーイシリーズ 山川　一問一答 日本史B用語問題集	イマジニア	その他
合格ボーイシリーズ 山川　一問一答 日本史B用語問題集［スペシャルエディション］	イマジニア	その他
ゴッドメディスン　復刻版	コナミ	RPG
コナミGBコレクションVOL.3	コナミ	その他
コナミGBコレクションVOL.4	コナミ	その他
大貝獣物語 ザ・ミラクル　オブ　ザ・ゾーン	ハドソン	テーブル
ドラえもんカート	エポック社	レース
ニューチェスマスター	アルトロン	テーブル
NAVY BLUE98	ショウエイシステム	SLG
ネクタリスGB	ハドソン	SLG
熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル	タカラ	格闘
パズルボブルGB	タイトー	パズル
パチンコ　CR大工の源さんGB	日本テレネット	テーブル
パワプロGB	コナミ	スポーツ
ポケットキョロちゃん	トミー	AVG
ポケットバスフィッシング	ボトムアップ	スポーツ
ポケットラブ2	キッド	SLG
ポケットラブ2［CD同梱版］	キッド	SLG
メダロット　パーツコレクション	イマジニア	RPG
もんすたあ★レース	光栄	RPG

スーパーファミコン

タイトル	メーカー	ジャンル
カービィのきらきらきっず	任天堂	ACG
実況パワフルプロ野球BASIC'98	コナミ	スポーツ
SUPER PUNCH-OUT!!	任天堂	スポーツ
スーパーファミリーゲレンデ	ナムコ	スポーツ
ファミコン探偵倶楽部PART II うしろに立つ少女	任天堂	AVG
HEIWA Parlor! Mini8 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	テーブル
星のカービィ3	任天堂	ACG
レッキングクルー'98	任天堂	ACG
ロックマン&フォルテ	カプコン	ACG

セガサターン

タイトル	メーカー	ジャンル
アゼルーパンツァードラグーンRPGー	セガ	RPG
あやかし忍伝　くの一番プラス	翔泳社	SLG
イヴ・ザ・ロストワン	imadio（イマジニア）	AVG
イヴ・バーストエラー&デザイア バリューパック	imadio（イマジニア）	AVG
ヴァンパイア　セイヴァー	カプコン	格闘
ヴァンパイア　セイヴァー［4 MRAM同梱版］	カプコン	格闘

かっとびチューン	元気	レース
可変走攻ガンバイク	SME	ACG
ガンダム　ザ・バトル・マスター2	バンダイ	格闘
GUNばれ！　ゲーム天国	ジャレコ	STG
キャロル・ザ・ダークエンジェル	SCE	その他
金田一少年の事件簿2 〜地獄遊園殺人事件	講談社	AVG
クーリエ・クライシス	BMGジャパン	ACG
組み立てバトル　くっつけっと	テクノソフト	SLG
クラシックロード　優駿2	ビクター インタラクティブ ソフトウェア	SLG
グルーヴ地獄V	キューンソニー	その他
クレイマン・クレイマン 〜ネバーフッドの謎〜	リバーヒルソフト	AVG
クロックタワー　ゴーストヘッド	ヒューマン	AVG
競馬エイト'98春夏	シャングリ・ラ	その他
ゲームで青春	キッド	テーブル
激走!!グランドレーシング	アトラス	レース
検証・赤穂事件 忠臣蔵　歴史アドベンチャー	東映ビデオ	AVG
項劉記	光栄	SLG
個人教授	毎日 コミュニケーションズ	SLG
コナミアンティークス MSXコレクションVol.2	コナミ	その他
コナミアンティークス MSXコレクションVol.3	コナミ	その他
コブラ　ザ・サイコガンVol.1	SCE	その他
コブラ　ザ・サイコガンVol.2	SCE	その他
コマンド&コンカー　コンプリート	アクレイムジャパン	SLG
コンプリートサッカー　オンサイド	市川ソフト開発 (Tears)	スポーツ
最終電車	ヴィジット	AVG
サイドポケット3 3Dポリゴンビリヤードゲーム	データイースト	テーブル
ザ・コンビニ　スペシャル	アートディンク	SLG
ザ・スターボウリングDX	ユーメディア	スポーツ
サテライトTV	日本一ソフトウェア	SLG
ザ・ハイヴウォーズ	KSS	STG
ザ・マッチゴルフ	ズーメックス	スポーツ
サムライスピリッツ 剣客指南パック	SNK	格闘
サラブレッドブリーダー 世界制覇編	ヘクト	その他
The Legend of Heroes Ⅲ白き魔女 もうひとつの英雄たちの物語	GMF	RPG
G・O・Dピュア	イマジニア	RPG
Gダライアス	タイトー	STG
実機パチスロ徹底攻略 山佐コレクション	カルチュア・ パブリッシャーズ	テーブル
ジャングルパーク	バンダイビジュアル	その他
修羅の門	講談社	格闘
ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&Eソフト	スポーツ
将棋最強2	魔法	テーブル
新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス	AVG
新日本プロレスリング闘魂烈伝3	トミー	スポーツ
新日本プロレスリング闘魂烈伝3 [限定版]	トミー	スポーツ
水滸伝　天導一〇八星	光栄	SLG
スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア	ジャレコ	テーブル
スーパーライブスタジアム	アクエス (スクウェア)	スポーツ
ずっといっしょ	東芝EMI	SLG
ストレートビクトリー 〜星野一義への挑戦〜	カルソニック	レース
スノーブレイク	アトラス	スポーツ
スペクトラルタワーⅡ	アイディアファクトリー	RPG
ゼノギアス	スクウェア	RPG
ゼルドナーシルトspecial	光栄	RPG
0からの麻雀　麻雀幼稚園たまご組	アフェクト	テーブル
ゼロ・パイロット〜銀翼の戦士〜	SCE	STG
装甲騎兵ボトムズ ーウド・クメン編ー	タカラ	ACG
装甲騎兵ボトムズ ーウド・クメン編ー［初回限定版］	タカラ	ACG
続初恋物語〜修学旅行〜	徳間書店／ インターメディア・ カンパニー	SLG

ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2 彩のラブソング	コナミ	AVG
ドラゴンフォースⅡ 神去りし大地に	セガ	RPG
ナイル河の夜明け	パックインソフト	SLG
ヌーン	マイクロキャビン	ACG
信長の野望　将星録	光栄	SLG
信長の野望・戦国群雄伝	光栄	SLG
バーチャコップ　スペシャルパック	セガ	STG
バーチャルマージャン	マイクロネット	テーブル
バーニングレンジャー	セガ	ACG
パチンコホール〜新装大開店〜	ネクストン	SLG
バトルガレッガ	エレクトロニック・ アーツ	STG
パワードリフト	セガ	レース
Pia♥キャロットへようこそ!!	キッド	SLG
ひみつ戦隊メタモルV（ファイブ）	毎日コミュニケーションズ	AVG
ファーランドサーガ	TGL	SLG
ファンタシースター　コレクション	セガ	RPG
フォトジェニック	サンソフト	AVG
プライマルレイジ	ゲームバンク	格闘
プリンセスクエスト	インクリメントP	RPG
プロ野球グレイテストナイン'98	セガ	スポーツ
プロ野球チームもつくろう！	セガ	SLG
ヘクセン	ゲームバンク	ACG
放課後恋愛クラブー恋のエチュードー	キッド	SLG
本格将棋指南　若松将棋塾	シムス	テーブル
ボンバーマンウォーズ	ハドソン	SLG
魔法少女プリティサミー 〜ハートのきもち	NECインターチャネル	AVG
マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	テーブル
メッセージ・ナビVOL.2	シムス	その他
悠久幻想曲　2nd Album	メディアワークス	SLG
吉村将棋	コナミ	テーブル
ラングリッサー ドラマティックエディション	メサイヤ	SLG
リヴン ザ　シークェル　トゥー　ミスト	エニックス	AVG
ルームメイト3 〜涼子 風の輝く朝に〜	データム・ポリスター	SLG
ワイプアウトXL	ゲームバンク	レース
わくわくぷよぷよダンジョン	コンパイル	RPG
湾岸トライアルラブ	パックインソフト	レース
ワンダー3　アーケードギアーズ	エクシング・ エンタテイメント	その他
プレイステーション		
R・TYPES	アイレムソフトウェア エンジニアリング	STG
愛しあう事しかできない	ココナッツジャパン エンターテイメント	AVG
Iceman Digital Play Stage	エピック・ ソニーレコード	その他
アンシャントロマン	日本システム	RPG
イメージファイト&Xマルチプライ アーケードギアーズ	エクシング エンタテイメント	STG
…いる！	タカラ	AVG
イワトビペンギン ロッキー&ホッパー2 〜探偵物語〜	D3パブリッシャー	その他
ウィザードリィ　リルガミンサーガ	ソリトンソフトウェア	RPG
ウイニングポスト3	光栄	SLG
ウッチャンナンチャンの 炎のチャレンジャー 電流イライラ棒リターンズ	ザウルス	ACG
UNO	メディアクエスト	テーブル
ウルトラマン ファイティングレボリューション	バンプレスト	格闘
エクサレギウス	イマジニア	SLG
S・Q　〜サウンドキューブ〜	ヒューマン	パズル
エッグ	東芝EMI	SLG
エックスメンVS.ストリートファイター EXエディション	カプコン	格闘
X.RACING	日本物産	レース
エニグマ	光栄	AVG
NBAパワーダンカーズ3	コナミ	スポーツ
NBA LIVE 98	エレクトロニック・ アーツ・ビクター	スポーツ
オプション　チューニングカーバトル	MTO	レース
音楽ツクールかなでーる2	アスキー	その他
柿木将棋Ⅱ	アスキー	テーブル

タイトル	メーカー	ジャンル
ブリガンダイン～幻想大陸戦記～	イースリースタッフ	SLG
プリズムコート	富士通 パソコンシステムズ	SLG
プリズム・ランド・ストーリー	ディー・クルーズ	パズル
ブレイヴ・プローヴ	データウエスト	ARPG
ブレイズ&ブレイド ～エターナルクエスト～	T&Eソフト	RPG
ブレイスタジアム3	バンプレスト	スポーツ
ブロークンヘリックス	コナミ	ACG
プロジェクト V6	ゼネラル・エンタテイメント	SLG
ヘクセン	ゲームバンク	ACG
ボールブレイザー ～チャンピオンズ～	BPS	スポーツ
星で発見!!たまごっち	バンダイ	SLG
ボンバーマンウォーズ	ハドソン	SLG
ボンバーマンワールド	ハドソン	ACG
麻雀倶楽部	ヘクト	テーブル
マイクロマシーンズ	ナムコ	レース
マジカル頭脳パワー!! ～パーティーセレクション～	バップ	その他
ミサの魔法物語	サミー	SLG
みつめてナイト	コナミ	SLG
みどりのマキバオー ～黒い稲妻 白い奇跡～	アクセラ	AVG
メタルフィスト	エレクトロニック・アーツ	格闘
メビウスリンク3D	伊藤忠商事	SLG
毛利元就 誓いの三矢	光栄	SLG
モータルコンバットトリロジー	ゲームバンク	格闘
もってけたまご with がんばれ! かものはし	ナグザット	ACG
モノポリー	ハズブロージャパン	テーブル
悠久幻想曲 2nd Album	メディアワークス	SLG
ユニバーサルナッツ	レイ・アップ	AVG
吉村将棋	コナミ	テーブル
ラブリーポップ2 in 1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ	テーブル
リアルロボッツ ファイナルアタック	バンプレスト	ACG
立体忍者活劇 天誅	SME	ACG
レブス	アトラス	RPG
ロストソード～失われた聖剣～	イマジニア	ACG
ロストチルドレン	ゲームバンク	AVG
ロボトロンX	ゲームバンク	STG
ワールドスタジアム2	ナムコ	スポーツ
わくわくボウリング	ココナッツジャパン エンターテイメント	スポーツ
湾岸トライアル	パックインソフト	レース
ワンダー3 アーケードギアーズ	エクシング・エンタテイメント	その他
ニンテンドウ64		
ウェイン・グレッキー 3Dホッケー	ゲームバンク	スポーツ
エアーボーダー64	ヒューマン	レース
NBA イン ザ ゾーン'98	コナミ	スポーツ
G.A.S.P!!～Fighter's NEXTream～	コナミ	格闘
実況パワフルプロ野球5	コナミ	スポーツ
シムシティ2000	イマジニア	SLG
新日本プロレス 闘魂炎導 ～BRAVE SPIRITS～	ハドソン	スポーツ
進め!対戦ぱずるだま ～闘魂!まるたま町～	コナミ	パズル
スペースダイナマイツ	ビック東海	格闘
ソニックウイングス アサルト	ビデオシステム	STG
1080° スノーボーディング	任天堂	スポーツ
FIFA Road to World Cup 98 ワールドカップへの道	エレクトロニック・アーツ	スポーツ
ボンバーマンヒーロー	ハドソン	ACG
森田将棋64	セタ	テーブル
PC-FX		
アニメフリークFX Vol.6	NEC ホームエレクトロニクス	その他
アンジェリーク 天空の鎮魂歌	NEC ホームエレクトロニクス	SLG
卒業R～Graduation Real～	NECアベニュー	SLG
はたらく☆少女 てきぱきワーキン♥ラブFX	NEC ホームエレクトロニクス	SLG
ファーストKiss☆物語	ヒューネックス	SLG
負けるな!魔剣道Z	NEC ホームエレクトロニクス	RPG
ルルリ・ラ・ルラ	NEC ホームエレクトロニクス	ACG

タイトル	メーカー	ジャンル
卒業III Wedding Bell	小学館プロダクション	SLG
タイガーシャーク	ゲームバンク	STG
タイムボカンシリーズ ボカンですよ	バンプレスト	STG
探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト	AVG
超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	バンプレスト	RPG
チョロQ3	タカラ	レース
チョロQジェットレインボーウイングス	タカラ	STG
ツアーパーティー 卒業旅行にいこう	タカラ	テーブル
ツインビーRPG	コナミ	RPG
提督の決断III with パワーアップキット	光栄	SLG
テイルコンチェルト	バンダイ	ACG
テストドライブ4	エレクトロニック・アーツ・ビクター	レース
鉄拳3	ナムコ	格闘
デッド オア アライブ	テクモ	格闘
テナントウォーズ	キッド	テーブル
テニスアリーナ	UBIソフト	スポーツ
天使同盟	TGL	RPG
天仙娘々～劇場版～	タイムポイント	テーブル
電波少年的ゲーム	ハドソン	その他
トゥームレイダー2	ビクター インタラクティブ ソフトウェア	ACG
東京23区制服WARS	マップジャパン	AVG
闘神伝カードクエスト	タカラ	テーブル
ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2 彩のラブソング	コナミ	AVG
ドミノ君をとめないで。	アートディンク	ACG
トランスフォーマー ビーストウォーズ	タカラ	ACG
ドルイド 闇への追跡者	光栄	AVG
ナイトメア・クリーチャーズ	SCE	ARPG
ナスカー98	エレクトロニック・アーツ	レース
大阪(なにわ)湾岸バトル	メディアクエスト	レース
ヌーン	マイクロキャビン	ACG
ネオ アトラス	アートディンク	SLG
ネクタリス	ハドソン	SLG
NOëL～La neige～	パイオニアLDC	AVG
NOëL～La neige～[初回限定版]	パイオニアLDC	AVG
信長の野望・戦国群雄伝	光栄	SLG
信長の野望・全国版	光栄	SLG
バイオハザード2	カプコン	AVG
牌神2	アクエス(スクウェア)	テーブル
バストアムーブ ダンス&リズムアクション	エニックス	音ゲー
パチスロ完全解析 ～ワイワイパルサー2/セブンティセブン2～	ヒューマン	テーブル
パチンコホール～新装大開店～	ネクストン	SLG
バックガイナー ～よみがえる勇者たち～ 覚醒編「ガイナー転生」	ビング	SLG
バックルアップ!	シャングリ・ラ	ACG
バッシングビート	イースリースタッフ	スポーツ
バトルアスリーテス 大運動会オルタナティブ	インクリメントP	SLG
バトルマスター	たき工房VAL	格闘
バトルラウンドUSA	日本物産	レース
パラサイト・イヴ	スクウェア	RPG
パワーステークス2	アクエス(スクウェア)	その他
ビーバス&バットヘッド ヴァーチャル・アホ症候群	ビー・ファクトリー	AVG
ひざの上の同居人(パートナー) ～Kitty on your lap～	D3パブリッシャー	SLG
ファイアーウーマン纏組	徳間書店	AVG
ファイナルファンタジーV	スクウェア	RPG
ファイナルラウンド	アトラス	SLG
ファンタスティック・フォー	アクレイムジャパン	ACG
Vラリー チャンピオンシップエディション	スパイク	レース
フォーミュラ・ワン 97	SCE	レース
フォックスジャンクション	トリップス	ARPG
ブシドーブレード弐	スクウェア	格闘
「ぶたゲー」でいいんじゃない?	シャングリ・ラ	SLG

GAME RESISTANCE
ゲーム・レジスタンス
MISSION #18

MSXゲームリーダーと『F1スピリット』編

8ドット単位でスクロールしてもいいじゃん

Text by 原田勝彦（フリーライター）

MSXというハードは、ユーザーに愛されているのだなとつくづく思う。MSXカートリッジとPCをつなぐMSXゲームリーダーが開発され、実際に3000台の予約を集めて発売されたのだから……。

隔月刊誌は悲しい

去年の10月頃のこと……ぼんやりとネットを見ていたら、アスキーストアでMSXゲームリーダーなる商品の予約をしているのが目に入った。USB経由でMSX用カートリッジをパソコンに接続する機器で、付属のMSXプレーヤー（公式MSXエミュレータ）と組み合わせることにより、パソコン上でカートリッジのゲームが遊べるというナイスアイテムだ。かつてMSX小僧だった俺は条件反射で予約ボタンをクリックしたものの、よくよく読むと何やら不穏なことが書かれていた。

「予約数が3000本に満たない場合は生産しません」

えー！　そりゃないぜ！　……と思ったが、冷静に考えると、需要の読めないハードウェアを大量生産するのも大きなばくちなので、こういう形での販売も仕方ない。MSX好きが今でも多いことはMSXマガジン永久保存版が売れたことからも実証済みなのだが、MSXゲームリーダーは高額な上（3000台生産するという前提での定価が12500円）、実機のカートリッジを持っていないと何の役にも立たない。しかもカートリッジを持っている人ならMSX本体も持っているだろうし、本体を手放した人はカートリッジも手放しているはずで、そう考えると一体誰がMSXゲームリーダーを買うのかまるで読めない。俺は前々からMSXソフトを買い戻していくつもりだったので、これがいいきっかけになると思ったのだが、ほかにもそんな人がいるかどうか……下手をすると全然予約が集まらず、沈没ということもあり得る。そんなの困るよ！

だがちょっと待て。俺の職業はフリーライターじゃないか。たとえばこれを**ユーザー**で告知したら、少しは予約数が伸びるのでは？　なんてことも考えたが、その時制作中だった**ユーザーの発売日はMSXゲームリーダーの予約〆切日よりも後だった**ので、何の

意味もなかった。これがマイナー隔月刊誌の悲しさよ……。

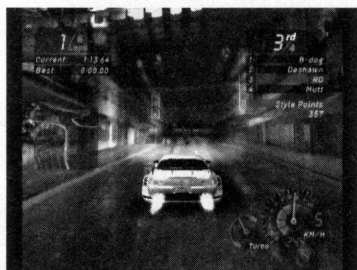
そんなこんなでじっと見守ることしかできなかったが、〆切1週間前にぐっと予約数が伸び、3000台を突破して見事発売決定と相成った。ありがたいことである。そして今年の3月下旬、待ちに待った現物が俺の手元に届いたのだった。

脳が補完するスピード感？

で、さっそく「俺とMSXとコナミSTG」と題して『グラディウス2』や『スペースマンボウ』の話をしようと思ったのだが、やめた。今号のナムコ特集とSTG特集で**合計38本分のSTG記事を書いた**ので、もう脳みそに何も残っていないんだよ……さすがに2週間ちょっとでそれだけ書けばハイになる、じゃなくて灰になっちまう。それでも仕事中に3DO本体と『スターブレード』を買ってきて、「PS版より連射が効くぜえええ」などとほざいていたのだからわれながらあきれる。

話がそれた。ともかく今回はMSXのSTGではなく、コナミのトップビューレース『F1スピリット』を取り上げたい。これは今でも俺の中で5本の指に入るレースゲームなのだが、その割には何が面白いのか他人に伝える言葉がなく悩んでいる。本作は『ロードファイター』の発展型で、縦にループするコースでF1、F3、ストックカー、ラリーなどのレースを行う。それはいいんだが、ハードが初代MSXだけあって縦スクロール機能すらなく、8ドット単位でガクガクと画面が流れていくのが忍びない。絵的にはFC版『ロードファイター』にも劣り、後発の『ファミリーサーキット』や『F1サーカス』とは比較にもならない……はずなのだが、それらの作品よりも俺にはよく思えるから不可解だ。『F1スピリット』で大まかなのは画面のスクロールだけでなく、車の挙動や当たり判定もかなり大まかだ。慣性がきつく、入力に対してワンテンポ遅れるため、車が暴れたりコースから飛び出さないよう、微妙な十字キーさばきが求められる。もしかすると、これが逆に「自動車らしさ」を生み出しているのかもしれない。8ドット単位で飛び飛びに流れる映像が脳みその補完機能を無意識のうちにアップさせ、シビアな操作感と入力遅延がパワーのあるマシンをねじ伏せているかのような錯覚を生む……**ものすごく都合のいい理屈**だが、ほかにうまい解釈も見つからない。

読者のみなさんは似たような経験はないだろうか？ 俺はつい最近、『ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド』で同じような思いを抱いた。俺が持っているGC版はフレームレートが低いのだが、なぜかフレームレートの高いPC版をやったら、暴力的なスピード感が薄まったように思えたのだ。つまり、動きの粗さが功を奏すこともある、ということらしい。慣れの問題や思い込みも相当あるだろうが、それでも俺の中で『F1スピリット』は名作であり続ける。これをもう一度遊べたというだけでも、MSXゲームリーダーを買った価値はあった。

MSXゲームリーダーで『F1スピリット』を起動してみた。SCCサウンドも再現されている

せっかくだから『ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド』の写真も。肺がつぶれるスピード感

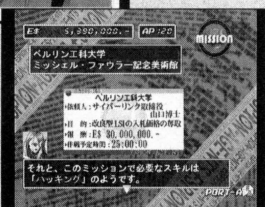
今月の一本

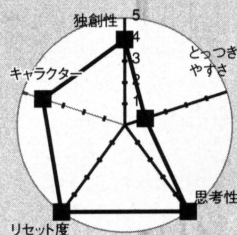
E「実は今回も、ややセガ色が薄くてですね……」
水「なるほど。前回はSSだったし、今度はMDかDCを取り上げたい気がしますが」
E「できればRPGかSLGがいいんですが、候補ありますか？」
水「最近ファンタジーが多かったんで、それ以外でRPGかSLG……。なかなか厳しいですね」
E「でしたら、こちらに候補があるんで、試してみませんか」
水「あ、それは助かります」
……数日後。
E「どうです、いけそうですか」
水「いけるも何も。これ、いいですよ。ただし、ユーザー限定で」
そう、まさにそうなのである！

自分でできないからこその面白み

今回ご紹介する『エスピオネージェンツ』は、DCで発売された潜入工作系の作品だ。プレイヤーが所属するのは「Blitzstrahl」と呼ばれる産業スパイ組織。ここには、ハッキング、機械操作、格闘術、化学知識など、さまざまな能力を持ったエージェントたちがいる。プレイヤーは指揮官として彼らを率い、研究所や企業の施設などから機密情報を奪取していくのである。

最大の特徴は、プレイヤーはあくまで後方での指揮に徹し、実際の潜入活動を行わないということだ。代わりにAIで制御されたエージェントたちに指示を出し、彼らを的確に導くことが重要になってくる。ジャンル的にはSLGとなっているが、むしろ3D・AC

←隊員たちはそれぞれ得意不得意な分野を持っている。全員をいかにうまく使うかが指揮官の腕だ

➡事前情報に基づき、投入する隊員を決定。人選をミスると目標時間内のクリアはまず不可能だ

エスピオネージェンツ

多彩なスキルを持つエージェントたちを指揮して機密情報を奪取せよ！　ハイレベルの戦略性と絶大な根性が求められる高難度SLG。

機種	DC
メーカー	NECホームエレクトロニクス
ジャンル	SLG
発売日	99・9・23
価格	5800円
市場価格	980円

Gの変形と考えたほうがいいだろう。ミッションクリア後に獲得できる「AP」と呼ばれる成長点を使って、エージェントの能力を伸ばすことができるので、育成的な楽しみも味わえる。

ゲームシステムの基本は、93年にMCDで発売された傑作『ナイトトラップ』やPS2で02年に発売された『サーヴィランス』などに似ている。プレイヤーは複数のカメラを通して現地の状況を把握し、適宜カメラを切り替えながらゲームを進めていくのだ。

ただし、この作品ではエージェントごとに細かくスキルが設定されており、それによって行動内容が大きく変わってくる。たとえば、探索中にコンピュータロックされた扉を発見した場合、ハッキングのスキルを持つエージェントであれば解除ができるが、それを持たないエージェントは見逃すしかない。また、ハッキングのスキルレベルによって、解除までの時間も違ってくる。達成までの時間によってクリア後にもらえるAPが増減するので、効率のいい指揮を執らないとゲーム終盤に行くに従い、展開が苦しくなってしまうのだ。さらにそうしたスキルをともなう行動は、すべて「SP」というポイントを消費するので、いくら能力が高いからといって無限にスキルが使えるわけではない。失ったSPはじっと静止していると回復してくるので、適当に休息をとらせることも大切だ。つまり、エージェント全員をチームとして導かなければならないわけで、この辺りの戦術性が非常に面白い。

隊員たちの動きに目を配り、的確な指示を出していく。通信が断絶することもあるので要注意

「Blitzstrahl」初期取得スキル一覧

【凡例】 A：アークエンジェル、L：リン、U：ウラジミール、Lu：ルーリア、S：サンダース、K：クレオパトラ、F：ファルー。×はそのスキルを取得不可

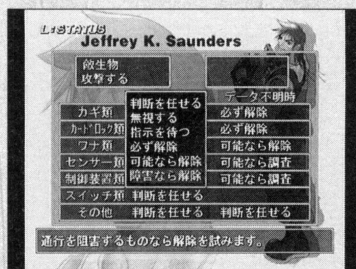
スキル名	系統	効果	A	L	U	Lu	S	K	F
Detect Dangers	調査	危険物の発見	0	4	2	0	2	1	2
Structuring	調査	建造物の構造把握	×	1	4	×	3	×	×
Examination	調査	精密機器の調査	1	1	1	×	2	0	1
Computer Theory	調査	コンピュータ知識	3	1	0	0	3	×	1
Hacking	解除	ハッキング能力	5	1	1	0	2	×	3
Electric Circuit	解除	電気回路の工作	1	×	4	×	3	0	×
Machinery	解除	機械工作	×	×	1	0	2	×	×
Precision	解除	精密工作	×	1	2	×	2	×	1
Unlock	解除	開錠	0	4	×	0	2	1	×
Disarm Traps	解除	ワナ解除	×	3	3	0	2	×	×
Khife Combat	戦闘	ナイフコンバット	×	2	×	×	×	×	×
Shooting	戦闘	射撃能力	×	×	×	×	2	×	×
Fighting	戦闘	格闘能力	×	2	2	×	2	×	×
Mindblast	戦闘	精神攻撃	×	×	×	×	×	1	×
Chemical Bomb	戦闘	薬品攻撃	×	×	×	×	×	×	3
Luring	戦闘	敵をおびき寄せる	×	×	×	1	×	×	×
Hypnotism	戦闘	催眠術	×	×	×	×	×	3	×
Evasion	防御	危険回避	1	4	1	3	2	1	2
Defense	防御	防御力	1	4	2	1	2	3	2
Explosive	特殊	爆破工作	×	×	5	×	×	×	×
Dissolve	特殊	物品の溶解	×	×	×	×	×	×	5
First Aid	特殊	傷の治療	×	×	×	×	×	×	5

とっつきの悪さに めげずにプレイを

惜しむらくは、ゲームの難易度が非常に高く、到底万人向けとは言いがたい点だ。おまけに内容的にもユーザーを突き放した作りになっているため、それが助長されている。チュートリアルを兼ねたファーストミッションこそ、オペレーターのガイドがあるので、まあなんとかなるのだが、本格的にゲームが始まるセカンドミッションから、いきなり難易度が急上昇する。一体何をすれば仕掛けが解けるのかがわかりにくく、たくさんある部屋のどこに何があるのか、行って調べてみるまでわからない。さらに、攻略に直結する重要情報をセリフでさらっと言って、それきり二度と確認できない作りになっているのもキビしい。エージェントやオペレーターたちのセリフを片っ端からメモっていく感覚でやらないと、どうにもならなくなってしまうのだ。もともと高い難易度と、異様なとっつきの悪さ。『エスピオネージェンツ』は、いい素材をそろえながら、盛りつけで失敗してしまった料理のような作品になっているのだ。

しかし、見た目が悪くても素材がいいから、我慢して口に入れてみると、意外に味わいがあることがわかるだろう。セカンドミッションで選択できる2つのミッションのうち、難易度の低い「ベルリン工科大学」の攻略方法を下記のコラムにまとめておいたので、これを参考にしながら、ともかくこのミッションに挑戦してみてほしい。そのとき、ひとつ心がけておいてほしいのは、行き詰まりを感じたら、容赦なくリセットすることだ。状況を好転させるまで大量の時間を必要とするくらいなら、さっさとやり直す。そうして精神が腐るのを事前に防止するのだ。ただでさえ多大な根性を求められるので、余計な神経の摩耗は極力避けよう。おそらく何度もリセットすることになるだろうが、その代わりクリアしたときの達成感は本当に大きい。最近のゲームではなかなか感じられない、かなりの充実感にひたれることだろう。

最後にもうひと言。

1つのミッションをクリアしても、慌てて次へ進んではならない。再チャレンジし、エージェントを

アルゴリズムの設定では、「やる」「やらない」をハッキリさせておくと操作しやすい

序盤から歯ごたえ充分！

「ベルリン工科大学攻略方法」

投入人員：ファルーを1、サンダースを2、アークエンジェルを3から潜入させる。ファルーのハッキングを数段階上げておくこと。

攻略①：スタート付近のロックを解除。その後、アークエンジェルを警備室から第三コーナーへ。電磁波で停止したら「考える」選択。サンダースは第1層西・実験準備室へ移動。ファラーは第1層南・第一会議室へ移動、録音を聞く

攻略②：サンダースを第二実験室の冷蔵庫で冷やし、冷気が切れる前に第1層北・研究室ホールへ移動させる（第1層南・エントランス、第1層東・第二コーナーを経由すること）

攻略③：サンダース、第二研究室で本2冊を入手。この間にファルーは第2層東のスパコンルーム1でスパコンを操作し、放電を停止

攻略④：ファラーを第2層北・ジャンクション2へ。隔壁操作後、事務倉庫を調査。内側通路が開いたらアークエンジェルを第3層・特殊実験室へ移動させる。

攻略⑤：レーザーはCO2を選択。その後、メインコンソールとの間を行き来してクリアへ。

区画のつながりを確認しておくこと。メモりながらのプレイは必至

十分に鍛えられるAPを確保するまで粘るのだ。そのとき、あなたの指揮は見違えるほど適切かつ迅速になっているはずだ。

『エスピオネージェンツ』はある意味、登山に似ているかもしれない。重い荷物を背負い、気まぐれな大自然に翻弄され、自分の限界と戦い、それがあるからこそ最頂点を極めた喜びもひとしおなのだ。大げさに聞こえるかもしれないが、最後までクリアすれば、この言葉が決して嘘でなかったことがわかるだろう。

クリア後の評価画面。目標タイムをオーバーすると獲得ＡＰが減少する。ヒドイ場合はやり直そう

即席教養講座
軍事上、情報機関の役割とは何か？

各ミッション開始前にあるブリーフィングで、通信・情報処理を担当するレミィから与えられる詳細な情報。もし、これなしにゲームをやらされたとしたら、ただでさえ難しいミッションはさらに何倍も厄介になってしまうだろう。

軍事活動における情報機関の役割は、事前に敵や第三者の情報を収集し、分析し、作戦立案に役立てるデータを用意することにある。これを国家的規模で行っているのが、アメリカのCIAや旧ソ連のKGBといった組織だ。

これらの名前を聞くと、スパイなどの言葉に代表される諜報・防諜活動を行うのが主任務のように思えるかもしれない。だが、組織全体から見るとそれは少数で、大半は最も地味な業務を担当している。外国の新聞をひたすら切り抜いたり、ラジオ放送をいつもいつも傍受したりといった業務を黙々と続けている部員すらいる。みんながみんな、「007」みたいな派手なことをしているわけではないのだ。

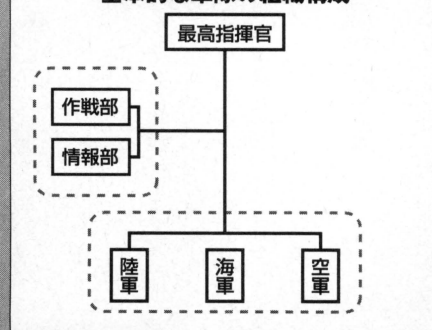
たとえば、CIAをはるかに上回る規模を持つアメリカのNSA（国家安全保障局）の最大の任務は、全世界の通信を傍受することにある。冷戦時代、NSAはソ連高官の健康状態はもとより、かかりつけの医者の氏名まで知っていたが、これは高官たちが自動車からかける無線電話を傍受して突き止めたと言われる。しかも、傍受していることを相手に悟られずにそれを実行してしまう能力を持っている。

こうした機関が集めた情報が国家の運営にどれほど重要かは想像に難くないだろう。だが、集めた情報は吟味されて初めて意味を持つ。膨大なデータはそれだけでは何も語ってくれない。豊富な経験を持つ熟練した情報官が見たときだけ、その意味を教えてくれるのだ。そして軍隊では、情報と作戦を別の人間が担当することで情報が恣意的に解釈されないように配慮している（太平洋戦争での日本の参謀本部はこれができず、常に作戦課が主導を握っていた）。

最高指揮官が的確な判断を下せるようにし、それによって実働部隊の損害を最低限に抑える。『エスピオネージェンツ』は、その役割の重要さを端的に教えてくれる、絶好の教材とも言えるだろう。

基本的な軍隊の組織構成

最高指揮官
作戦部
情報部
陸軍
海軍
空軍

Text by 水野隆志（M2制作室ディレクター）

ついに独立創刊となりました「ユーゲー」いかがだったでしょうか？　付録もついてお値段据え置き。こいつぁ春から縁起がいいぜ！

新生編集部三位一体

北：まず、今月号から独立創刊いたしましたしたことをご報告いたします。ひとえに読者の皆様の応援のおかげです。本当にありがとうございます。

榎：そうっすね。これまで「ユーゲー」を置いていなかった書店さんにも並ぶかも。むしろ並べ！

北：それから、編集部に新兵が補充されました！　自己紹介よろしく。

山：（兵!?）……この度「ユーゲー」編集部に入りました山本悠作と申します。ゲームの腕前はライトですが趣向がコアだとよく言われます。読者の皆様、よろしくお願い致します。

北：山本くんは前号の「ユーゲーアワード」に原稿を送ってくれたんだよね。読者投稿部門として掲載させてもらって、そのままスカウトと。なんでも「ユーズド・ゲームズ」1号からの読者とか。俺も元読者だけど、さすがに負けました。独立創刊&3人体制となりますが、皆様今後ともよろしく。

山：読者の気持ちを忘れないようにがんばりますので、皆様よろしくお願いします。〝三人寄れば文殊の知恵〟って言いますからね！

榎：〝船頭多くして、船山に登る〟とも言うっすよ？

前号の反響

榎：「ユーゲーアワード」の感想から〜。

●新旧交えたゲームの記事がとてもバランスが良かったです。久々に「ナイゲー」が見え隠れしましたね（笑）。（愛知県　ポポ）

●表紙を見て真っ先に「ナイゲー」を思い出した。「ナイゲー」はACGの表紙がなかったので、ACG好きとしては嬉しい限りです。（岡山県　京神りず）

北：最初は『ビューティフルジョー』のジャケットイラストをイメージしてたんだけど、なかなか縦のイラストがなくてねぇ〜。苦労したので感慨もひとしお。本当にカプコンさまさまです。

山：表紙選びではジャンルも大切なんです

ね。勉強になります。

●ユーゲーアワードは年一回が良いと思いました。アカデミー賞のようでありがたみが増します。（愛知県　まさ樹）

榎：半年ごとの時は、弾数が少なすぎて困りましたから。それに比べれば今回は比較的すんなり決まったのではないかと。

北：そうだね。ただ、扱うべきものが多い分、どうしてもマイナーなものが少なくなっちゃうんだよな。今後の反省ということで。

●ああ……『ヒットマン』がやっぱり取り上げられなかったのね……。売上が低いのはわかっていたが、人気もなかったとは……。（大阪府　コチョコチョ忍者）

●ユーゲーアワードはともかくアンケートハガキの「特集してほしいハード」の所にもXBOXは無視ですか……。「ユーゲー」はXBOX嫌いなんですか？（新潟県　乱太）

北：『ヒットマン』は候補に挙がっていたのですが……私がXBOXを持っていないばかりに、チェックが甘くてすみません。

榎：「ユーゲー」はXBOXを応援してますよ！　私も毎日起動していますし（モー娘。のDVDを見るためですが）。ワールドコレクションも充実しはじめたので、洋ゲー特集の時はXBOXをクローズアップしましょう。

山：ハードの略称も募集したいですね。みなさん、なんて呼んでいるんでしょうか。

●ユーゲーアワード、ノリで突っ走ってなくて良かったです。バカゲー部門も遊べるものが入っているあたり、さすがと思いました。自分としては『くまうた』に入ってほしかったです。（千葉県　まくってチャンプ）

北：『ハチエモン』は発掘でしたねぇ。前から気になってましたけど、まさかいまだに遊ぶことになるとは……。『くまうた』も候補でしたが、さすがに狙い過ぎかなぁと……。

山：読者さんがゲームで歌わせた歌詞や歌を募集してみたら面白いかも！

榎：ネット上にアップされてる『くまうた』で作られた歌を聴いてるだけでお腹いっぱいになっちゃうんですよ、実は。まくってチャンプさんが作った歌も聞かせてください。お待ちしています。

山：続いてはシリーズ特集への感想です。

●くにおくん特集最高でした。自分は「コロコロ」を読んで育った20代ですので、まさにタイムリーです。ちなみに自分的イチオシは『熱血行進曲』での複数人数〝かちぬきかくとう〟殺りくガチンコプレイです。（福島県　ブレンパスタ）

●良かったです。まともに遊んだのはFC版『ドッジボール』のみだったので、あんなにシリーズ作品があったのか！　とビックリ。（宮崎県　なぶぞう）

●懐かしかったです。小学生の時にバカみたいに遊び狂っていた（笑）ソフト。今の周囲の友人が誰も『くにおくん』を知らない（!!）ので余計。『時代劇』もGBAで復活しますように。（東京都　月島葵）

榎：そうっすね、次はやはり『時代劇』『熱血行進曲』『熱血格闘伝説』あたりを期待してしまいます。

山：マルチプレイ搭載で！

北：そういえば、アンケートハガキの片隅に「アイパー」とか「リーゼント」って書いてきてくれる人も多かったね（前号ユートピア参照）。ちゃんと読んでくれてるんだなぁ。

榎：ういす。8割くらいのハガキに書いてあったっす。6：4くらいの比率で「リーゼント」支持者が多かったかな？　ぶっちゃけ、公式資料では「アイロンパーマ（アイパー）」なんですが、「リーゼント」という設定もちらほらあるとか。

山：開発チームの解釈の違いでしょうか？

榎：『ドラキュラ』シリーズも開発チームによって、解釈の違いがあったりして、ロングランシリーズはこういうことが多いみたいっすね。

北：最近はプロデューサーがきっちりと管理

してるから、割としっかりしてきたけど。
榎：まぁ、受け取り手次第かと。
山：投げやりなシメですね。
北：19XXに関してもご意見・ご要望がきております。

●『FFT』が次点だったのは意外でした。1位と思ったんですが（PS誌なら1位だろうなぁ）。（千葉県　神取ルキュ）

●好きなタイトルより、欲しいタイトルの方が多くてビックリ。回を重ねるごとに増えていく～。ああ、『プリンセスクラウン』『闘姫伝承』『ティンクルスタースプライツ』!!（香川県　BUZZ）

●ベスト10以外も見てみたいです。（群馬県　インドラ）

北：以前から同様のおハガキをいただいておりましたので、今回から20位まで掲載してみました。いかがでしたか？　あと〝番外地〟なんて見慣れないコーナーもあるけど、これは山本君？　今までは自分が送る側だったわけだけど、集まるハガキを見ててどう？
山：なんか複雑な気分ですね。自分のハガキもこうして読まれていたのかと。〝番外地〟は普及台数の少なさゆえに、票数で不利なFXにも熱い意見が寄せられていたので……。
榎：続いて、ついに発売となった『鋼鉄帝国』についてです。

●『鋼鉄帝国』復活おめでとうございます。今後の復活プロジェクトにも期待しています。（山梨県　武川隆之）

●レトロゲーム復活プロジェクト成功ですね！（鳥取県　マサシ）

●『鋼鉄帝国』完成おめでとうございます！　現在食費1日140円、米は買ってあるからよいが……。（東京都　LKM）

榎：こういったハガキが、ほかにもたくさんきました。前号でも書きましたが、「ユーゲー」としては特別なことをしたわけではないのですが、それでも感慨深いです。LKMさん、米がなければケーキを食べればOKっすよ！　食費削ってゲーム買いましょう！

その他のハガキ

●最近の読者はセガ好きが多いのでしょうか（『ボーダーダウン』『サンダーフォースV』の人気を見ると）？　思い切ってセガ特集をやってほしい。（東京都　宮田裕也）

北：やはり、任天堂派とセガ派が双璧をなしてますかね？　私はナムコ信者ですが……。
山：今回の〝19××〟でもSSは大健闘でした。ゾルゲさんのマンガも載ってますし、セガが好きな読者は多いんじゃないかと。

●新車を買いました。ナンバーは「2865」（にゃむこ→ニャームコ）です。誰も意味に気づかないのが、逆に嬉しかったりして。（北海道　斉藤章道）

山：羨ましい！　ナムコファンにはたまりませんね。こういうの写真で見てみたいなぁ。
北：俺はパチンコで「765」って並んだあとは、相当突っ込むね……関係ないか。

●五才の甥っ子が、だいぶゲームをできるようになってきました。『エキサイトバイク』で喜ぶ姿を見ていると、FCはやっぱり良いなとつくづく思います。（東京都　緋室幸伸）

●小3の弟が「ユーゲー」No.12を読んで、『ビューティフルジョー』が欲しいとねだったのでつい買ってしまった（無職なのにどうしよう）。自分も遊んだが、1面ボスのヘリに挫折。（秋田県　鈴木大樹）

榎：おっと！　未来を担うゲーマー予備軍のお子様への英才教育！　次はクソゲーデビューさせませう。
北：でもさぁ、今の子どもたちって、生まれた時からPSとかがあるわけだよね。一体どんな時代になるんだろ？　そんな世代に、昔のゲームを伝えられる雑誌になりたいね。でも……うちらの年金を納めてもらうのも彼らなわけだから、あんまり散財推奨ってのもよくないな。クソゲー教育ってのもどうなの？

榎：何言ってるんですか。夏休みのスケジュール表の80%を「ゲーム」で埋めて、先生に顔の形が変わるまで殴られるくらいでないとダメっすよ！　ねぇ山本くん。
山：いや、僕にふられても……。

●『ジャッジメントシルバーソード』のような発見があるから、ゲーム業界って面白いですね。（大阪府　Akihiro Inda）

北：「ユーゲー」の掲示板でも話題になったWSの新作ですね。ライター原田氏の猛プッシュで紹介したところ、読者の中でも結構な数の人が予約したみたいです。ただ、締切りが弊誌発売直後になってしまったので、間に合わなかった方は本当に申しわけなかったです。すいません。
山：やっぱシューティングは良いですね。僕も買っちゃいましたよ、スワンクリスタル持ってないけど。
榎：北郷さんも買ってましたよね。ちなみに自分も買ったっす。
北：編集部で3本保護か（笑）。
山：慎重に保護するというよりも、3人とも「遊びたいから買うぞ！」って勢いでしたね。

●「ユーゲー」と「ナイスゲームズ」の総集編は出ないのですか？　なぜ「ユーズド・ゲームズ」だけしか？　待っているのですよ、発売されるのを。（和歌山県　イリス）

●そろそろ総集編が出そうな気がするのですが、作っていますか？（三重県　真紅のカリスマ）

北：「ナイスゲームズ」に関しては、「ナイスゲームズSELECTION 1998～2000」という形で総集編が発売されております。一特集のみをまとめたものですが、よろしければご覧になってくださいませ。
榎：ア～ンド真紅のカリスマさんビンゴ！「ユーゲー」№01から04までをひとつにした総集編の発売が決定しております。
山：その名も「ユーゲーDX（デラックス）」。
榎：自分的には「DXユーゲー」が良かったのですが……略して「デラ・ユーゲー」。
北：「デラべっぴん」みたいだな（笑）。やっぱり「ユーゲーDX」のほうがいいって。

●先日、近所のツ〇ヤから注文した本が届いたと電話がありました。「『壊れゲーキャラ名鑑』届きましたので……」壊れてるのはちょっと……。（岡山県　たう）

榎：ウハハ。
山：確かに似てます、「懐（かしい）」と「壊（れる）」の文字。
北：正しくは「懐（なつ）ゲーキャラ名鑑（天辰むつ季　著）」ですので、ツタ〇さん間違えないようにお願いします。

●「限定ユーゲー」ありがとうございました。バックナンバーの編集後記を見直しましたよ（笑）。№05からだったんですね。全然気づきませんでした。（北海道　睦月竜之介）

北：№11のクイズで「限定ユーゲー」当選者からのおハガキです。
榎：編集後記って何でしたっけ？
北：……。「編集後記の最初の文字をつなげて読むと、四字熟語になってる」ってヤツだよ。山本君は気づいてた？
山：もちろん最初の〝謹賀新年〟から気づいてましたよ。でも№11の〝迎春〟の春が〝春巻き〟で始まったのには驚きましたけどね。
榎：あぁ。そんなのありましたね。
北：毎回やってるだろ。狙った割には、あんまり反響がないんでヘコんでたんだよね。
山：では、僕が入ったので今回からは3文字ですね。でも、三文字熟語ってマイナーな気がするんですけど、そんなにありますかね？
榎：アルファベットとかどうですか？　たとえば「SPD」とか「MFT」とか。
北：文章続かないだろ。いきなりアルファベットじゃ。

●これからも頑張ってください。（東京都　高橋孝治）

北＆榎＆山：がんばります！
北：新しくなった「ユーゲー」を今後ともよろしくお願いいたします。

ゲーム とらのうま

こちらはゲームに関するトラウマを募集します。

榎本の場合は『ウィザードリィ』が理由で味噌ラーメンが食べれなくなりました。

10数年前『ウィザードリィ』をプレイ中、念願の「？武器（村正 or 手裏剣）」を初めて獲得したときです。鑑定しようとした矢先、食事ができたと親に呼ばれたので、鑑定は食後の楽しみに……と立ち上がったところ、コントローラを足に引っ掛けてしまい、そのショックでバグってハニー！　「？武器」どころか、セーブデータすべてが吹っ飛びました。泣きました、男泣きです。泣きながら食べた味噌ラーメンのしょっぱいことしょっぱいこと。塩味噌ラーメンですよ、もはや。それ以来、味噌ラーメンを食べることができず、あのショックもいまだ忘れることができません……。

もちろん、直接的に“このゲーム”の“このシーン”がトラウマ！　でもOKです！

METAL SLANG

仲間内でしか通用しないゲーム用語、いわゆる「スラング」を募集するコーナーです。

初回ということで、編集部員から集めてみました。

・「ガンダム」（使用者　榎本）
……格闘ゲームで使用。テリーやガイルの遠立ち小キックなど、手堅い牽制技のこと。使用例「ガンダムうぜぇ」など。なぜ「ガンダム」になったのかはいまだ不明。

・「Bダッシュ」（使用者　多数）
……急ぐこと。使用例「アンパン買ってこい！　Bダッシュで！」など。

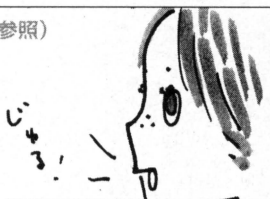
皆様が使っているスラング、お待ちしています。

葉書の隙間から

送られてくるアンケートハガキの空白にイカスイラストを描いてくれる読者もおりますので、コーナーを作ってみました。

●欲しいプレゼント商品名
（P79参照。プレゼントの締切は4月20日です）
競争率高そうだけど… GBAソフト「鋼鉄帝国 from HOT・B」希望!!

毎回芸コマで楽しみです　（宮崎県　なぶぞう）

ださい。また、その理由は？（P118～120のリスト参照）
カルド セプト
しかないです

ワリオパーティーのミニゲームを想起させます　（神奈川県　ねむき）

☑GBA □GG □NG □NGP □WS □その他（　　　）
その他ジャンルなど（STG　　　）

こんなスペースにまで！　（宮城県　シモン）

次号の「ユーゲー」は7月発売です。ということであなたの描く「夏」っぽいイラストで、季節感のまったくない弊誌に夏のそよ風を吹かせてみませんか？

大阪府　しんもり

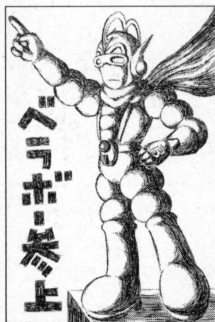
『シティコネクション』

『燃えプロ』と双璧をなすジャレコの名作。ちなみに『シティコネクション・ロケット』としてiアプリにて復活しております

青森県　グランドライナー

『真・女神転生』

法と秩序、力と混沌……。アリスのお茶会はどのマトリクスにもあてはまらない

愛知県　弘崎まろ

『超絶倫人ベラボーマン』

弘崎さんは「ラジアメ」で流れていたCMを思い出すとのこと。私も聞いてましたよ「ラジアメ」。もちろんその後から始まる「レモンエンジェル・ミッドナイトCパーティ」もね！

独立創刊、3人体制と大きく変化した「ユーゲー」編集部に対するご意見、ご感想などお待ちしております。「付属のアンケートハガキじゃ書くスペースが足りない！」という方は、封書、Eメールで。皆様のおハガキでさらなる深みへ！

締切は6月20日（消印有効）です。

〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社　ユーゲー編集部

なお、Eメールはこちら。ご意見、イラスト何でも来い！　でもウィルスは勘弁……。

ug@microgroup.co.jpまでお待ちしています!!

東京都　アラスカ

諸行無常……

岐阜県　骨鳥葬

『ジェイルブレイカー』

骨鳥葬さんのチョイスしてくるゲームのベクトルが最近わかってきました。ちょっと次回作が楽しみだったり

京都府　YOLA

『魔界戦記ディスガイア』

前号No.12の「ユーゲーアワード」で紹介したところ、購入を迷っていた人の背中を押したようです

●これまでのあらすじ●
ついにゲームの国を脅かす元凶「エル・アドゥルト」の内部に侵入したユーゲと玲太。
しかし、そのためにほとんどの力を使い果たしてしまった二人が、圧倒的不利を覆すためには、
もはやこの擬似宇宙「エル・アドゥルト」の中心である、謎の少年「郁也」の
意識の中まで突入するしかない。

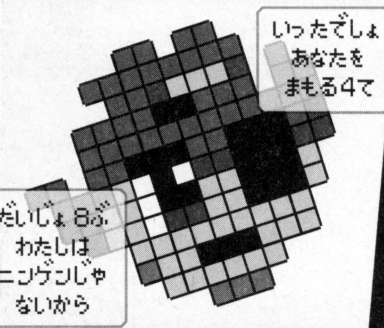
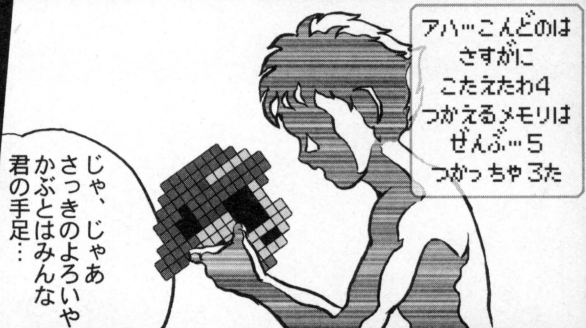
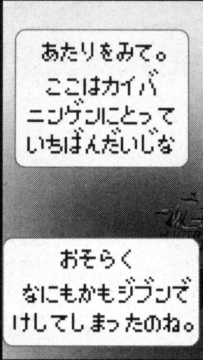
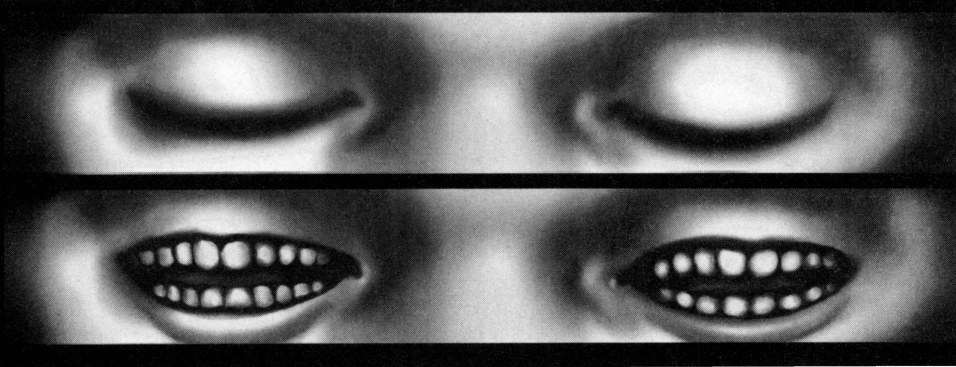
超々ゲーム少女ユーゲ

STAGE10 DESTROY THE CORE

SORGE ICHIZO

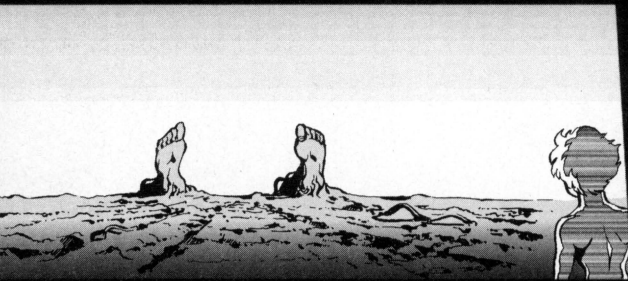
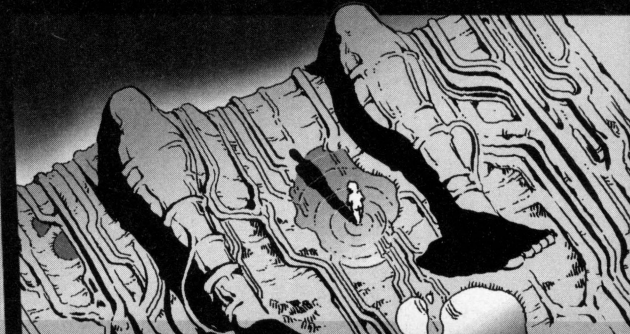
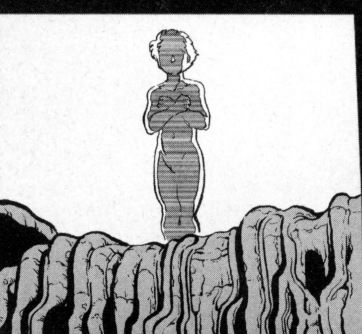
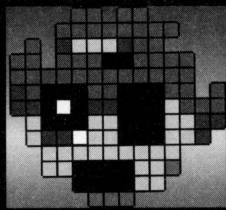
最後の力を振り絞って郁也の脳髄に跳躍する二人。
しかしエル・アドゥルトを作り出した、もう一人の
超々ゲーム少女・リョーゲも、二人を阻止せんと
追いすがる。目指す嗅覚野に辿り着けるのか？

シュクチ
レベル4！
8マンコウネン
ツウカ
ソクドが
おちてる！
このままじゃノウミソの
インリョクケンまで
とどかないわ！
もっとアシに
シュウチュウして！
や、やってるよ!!!
ダメだわ！
おいつかれる！
のこったミギアシで
もういちど
ジャンプして！
だってもう
地面がないよ！
いいから！
右足破損

人間の嗅覚は、鼻の粘膜を覆う嗅細胞によって解釈される、
空気中の微細な分子の形状とも、一説には振動であるとも言う。リョーゲによって
作り出された擬似宇宙の中に侵入し、物質として再構成されたユーゲと玲太は、ここでさらに、擬似宇宙の
中心である郁也の嗅覚に「解釈」されることで、ついに彼の深層意識にまで到達したのである。

あつつ…また これか…
連チャンで生まれ変わってるみたいだ。
ユーゲ
アハ…こんどのは さすがに こたえたわ4 つかえるメモリは ぜんぶ…5 つかっちゃ3た
いったでしょ あなたを まもる4て
じゃ、じゃあ さっきのよろいや かぶとはみんな 君の手足…
だいじょ8ぶ わたしは ニンゲンじゃ ないから
まだ おわって ないわ
つれてい4て イクヤの ところへ…
このぶよぶよした地面はまるで肉だ
やけどでもしたみたいにひきつれて…これがイクヤの心の中なのか。
どこまでも続くたそがれの道…こんながらんとした景色って見たことないや。
この体もふにゃふにゃして自分のものじゃないみたいだ
この手 指紋がない！
爪も！
しわも！

ボコッ
何もかも…ってそんなことして人間は耐えられるの？
あたりをみて。ここはカイバニンゲンにとっていちばんだいじな
キオクをしまいこんだバショなのになにもないわ。
おそらくなにもかもジブンでけしてしまったのね。
そんなヒンジャクでソザツなイメージでしかないのよ
たぶんイクヤにとってのニクタイは
とうとうやったなとうとうやったなとうとイクヤ！おまえの力で伝説の神々が復活したぜ。本当に大したヤツだぜぜおまえは！
ありがとうありがとうありがとう勇者イクヤ様あなたの活躍のおかげでこの「ヴァル・ムード」の七つの世界は救われました。ありがとう
自分の情熱を信じてイクヤ
好きよアイしてるイクヤ
いっしょに新しい未来を作ろう！
これから僕たちの時代が始まるんだ！
おめでとう！イクヤ
自信を持ってあなたならきっとできる
オイラたちの友情は永遠だぜ
あなたは救世主イクヤ
自分に誇りを持って頑張ってくださいねイクヤ
どうしたのイクヤ？
大丈夫だオレたちが一緒だ

不非非非非非非非非非
そしてゲームか…
いつわりのセイコウ
キボウ…ジョウネツ
アイ…ユメ…
こんなモノで
ココロをみたそう
ってわけね…でも
かなわなかった
不非非非非非非
のこされたものは
キョム…と

これが…
これが
イクヤ?
これじゃ
まるで…

そう。

郁也様は
すでに
ここには…
いいえ、もう
どこにも
いらっしゃらない
のです

BACK NUMBER

KTC発行ゲーム誌 バックナンバーのお知らせ

ユーゲー

「ユーゲー」は「ユーズド・ゲームズ」と「ナイスゲームズ」が合併した素晴らしいゲーム誌です!!

No.02 第１特集　眩しすぎる！　夏ゲー特集 第２特集　DC保護計画 シリーズ特集Part2　女神転生	**No.04** 第１特集　マイナーゲーム発掘スペシャル 第２特集　NINTENDO64でみんなと過ごす年末年始 シリーズ特集Part3　探偵　神宮寺三郎	**No.06** 第１特集　編集部が選んだベストゲーム GAME of 2002 下半期 第２特集　PCエンジン回顧録
No.07 ファミコン生誕20周年企画 ユーゲーが贈るファミコン名作ソフト100選 １タイトル10ページ攻略特集　メトロイド	**No.08** 第１特集　いまどきのリメイクゲーム 第２特集　新ジャンル「刑事ゲー」発見！ シリーズ特集番外編　燃えろシリーズの系譜	**No.09** 総力特集　フォーエバー ディスクシステム シリーズ特集Part5　DARIUS
No.10 第１特集　西空に輝く　宵のNEOGEO（明星） 第２特集　銀幕ゲーム大集合 ～あの頃の映画ゲームたち～ シリーズ特集Part6　リッジレーサー－Rの系譜－	**No.11** 第１特集　ジカンのスキマ♡お埋めします いつもポッケに携帯ゲームを！ 第２特集　憧れのクイズ番組を疑似体験 クイズゲームクロニクル（TV編）	**No.12** 特　　集　ユーゲーAWARD2003 鉄腕アトム（GBA）制作者インタビュー（岡野哲氏） シリーズ特集Part7　熱血硬派くにおくん

時代を独創！ 大胆不敵な中古ゲーム専門誌　ユーズド・ゲームズ

VOL.10 今は亡きメーカー特集　思い出はきらめく星々／セガ8ビット機の伝説　いま明かされるミッシングリンク／ゲームマンガ特集他	**VOL.11** 100円ソフト100本ノック／ポケモン以前のゲームボーイ特集／超ゲーム少女ユーゲ連載開始他	**VOL.12** 突撃！　クリエイター列伝!!／パソコンゲーム特集／超名作STG『ザナック』他
VOL.13 マイナーゲームの逆襲／メジャーゲームの純情／小松崎茂氏インタビュー他	**VOL.14** 中古ゲームライフ・リターンズ／サターン特集／大人のためのアドベンチャーゲーム特集他	**VOL.15** 沈まぬ太陽　ファミコン特集／マイナーハード特集／異色の中華風SLG『仙窟活龍大戦カオスシード』他
VOL.16 奇作大漁！　バカゲーコレクション／RPG特集／タイトーSTG特集他	**VOL.17** 21世紀に語りつぎたいゲーム／さまよえるメガドライバー他	**VOL.18** マイナーゲームの誘惑／憧れと酩酊のホビーパソコンMSX特集／ファミコン周辺機器特集PART１他
VOL.19 ファミコン　サードパーティ特集／ユーゲー５周年特別企画／ファミコン周辺機器特集PART２他	**VOL.20** 徹底！　攻略特集／ヒーロー＆ヒロイン特集他	**VOL.21** 永遠のマスコット　マリオ特集／中古ゲームライフPART３他
VOL.22 SFC救出作戦再び／プレミアムソフトの全貌を探る！／浄化無用！『バロック』他	**総集編１＆２復刻版** 幻のユーズド・ゲームズ総集編１と２が合体した限定復刻版。全864ページで大満足!!	**総集編３** 増刷出来 VOL.9～VOL.12を再録。創刊秘話「ユーズド・ゲームズを作った男たち」などを含むマーヴェラスな一冊。
総集編５ ユーズド・ゲームズVOL.17～VOL.20を再録。新人編集部員の下克上ほか、豪華書き下ろしページを多数収録したゴージャスな総集編。	**総集編６** ユーズド・ゲームズVOL.21＋22に加え、全歴史を振り返るページと、過去の紹介ゲームの索引がついた超お買い得版！	

こだわりユーザー御用達！ 発掘系ゲーム専門誌　ナイスゲームズ

Vol.4 編集部が発掘した99年下半期のゲーム／変り種SLG　モノ作りゲーム大集合！／製作者インタビュー（見城こうじ氏、ささきしげお氏、服部博文氏）	**Vol.5** 編集部が発掘した2000年上半期のゲーム／立て、国民！　キャラゲー特集／製作者インタビュー（光田康典氏、菅野顕二氏）	**Vol.6** 編集部が発掘した2000年下半期のゲーム／洋ゲー特集／ひとりで仲間で　ボードゲーム特集／製作者インタビュー（中裕司氏）
Vol.7 編集部が発掘した2001年上半期のゲーム／ドライビングゲーム特集／スクウェア的マイナーゲーム／製作者インタビュー（ゾルゲール哲氏、中田慎吾氏）	**Vol.8** 編集部が発掘した2001年下半期のゲーム／実写ゲーム特集／小特集『エルドラドゲート』／製作者インタビュー（上田文人氏、水口哲也氏）	**ナイスゲームズ SELECTION 1998～2000** 各年度ごとに、売れ行きに関わらず面白いゲームを紹介し続けてきたナイスゲームズ。その中から特に人気のあったゲームを厳選して掲載！

弊社では、ただ今バックナンバーの直接販売を休止させていただいております。書店さんを通じての販売となりますことをご了承ください。お近くの書店にて「欲しい号数」「冊数」「住所、氏名、電話番号」をお申し付けください。なお、お手元に届くまでの日数は、書店さんによって異なりますので、ご注文の際にご確認ください。
※ユーズド・ゲームズVOL.1～VOL.5、ナイスゲームズVol.1～3、総集編1、2、4、ユーゲーNo.01、03、05は完売いたしました。

BACK NUMBER

ユーゲー／ユーズド・ゲームズ　バックナンバー常備店さん

「近くの書店で売ってないよ〜！」という、読者さんからの悲鳴にお応えして、全国で「ユーゲー」を確実に置いてくれている書店さんを紹介！　これからも、どんどん増える予定です。置いているのに載っていないという書店さんがあったら、「ここに載せてもらえるんですよ〜」と**書店さん**に言ってみてね！

●北海道札幌市白石区
ツタヤ札幌インター店
●北海道札幌市中央区
ビックカメラ札幌店
旭屋書店札幌店
メロンブックス札幌店
●北海道札幌市豊平区
貴光堂福住店
ゲオ札幌平岸店
●北海道小樽市
喜久屋書店小樽店
●北海道帯広市
100満ボルト帯広店
●宮城県仙台市青葉区
金港堂
アイエ書店駅前店
喜久屋書店仙台店
あゆみBooks仙台店
●山形県酒田市
青山堂　ブックランド
●福島県いわき市
ヤマニ書房
●茨城県つくば市
ブックランドカスミ学園店
●群馬県前橋市
戸田書店前橋本店
●埼玉県川口市
書泉ブックドーム
●埼玉県さいたま市浦和区
Dokidoki冒険島南浦和本店
須原屋本店
●埼玉県さいたま市大宮区
ジュンク堂書店大宮ロフト店漫画館
●千葉県千葉市
三省堂書店Bee-One店
談・文教堂幕張店
●千葉県船橋市
アニメイト津田沼店
●東京都新宿区
芳林堂書店高田馬場店
文鳥堂飯田橋店
紀伊國屋書店新宿本店フォレスト
●東京都千代田区
三省堂書店大丸東京店
石丸電気ゲームワン
アソビットシティ1番館1F
書泉ブックタワー7F
文教堂霞ヶ関店
二六堂岩本町店
ロンブックス番町店
●東京都豊島区
芳林堂書店コミックプラザ
●東京都目黒区
恭文堂書店
●東京都立川市
オリオン書房立川北口店
●東京都町田市
福家書店町田店
●神奈川県川崎市
文教堂ブックセンター
●神奈川県平塚市
文教堂伊勢原南店
●神奈川県横浜市
まんがの森横浜西口店
●長野県更埴市
Dokidoki冒険島更埴店
●富山県富山市
明文堂書店新庄経堂店
●静岡県静岡市
ヴィレッジ・ヴァンガードパレード店
●静岡県沼津市
吉野屋
●静岡県浜松市
マジカルガーデン浜松高台店
●岐阜県恵那市
コスモブックセンター
●岐阜県各務原市
本21各務原店
●岐阜県高山市
三洋堂書店高山店
●愛知県豊橋市
豊橋精文館1F
●愛知県名古屋市中区
三洋堂書店上前津店
●愛知県名古屋市緑区
ファミーズ鳴海店
マジカルガーデン緑店
ブックセンター名豊緑店
●愛知県名古屋市港区
ファミーズ名港店
ファミーズ当知店
●愛知県名古屋市南区
ファミーズ柴田店
●愛知県大府市
ファミーズ共和店
●愛知県刈谷市
ブックセンター名豊刈谷店
●愛知県小牧市
小牧ブックセンター
●愛知県知多市
ファミーズ知多朝倉店
●愛知県知多郡
ファミーズ阿久比店
●愛知県知立市
しんせつ書房
●愛知県東海市
ファミーズ富木島店
●愛知県半田市
ファミーズ半田インター店
●三重県鈴鹿市
宮脇書店鈴鹿店
●三重県津市
白揚藤方店
●三重県名張市
長谷川堂書店
●滋賀県甲賀郡
いしべブックセラーズ
●滋賀県彦根市
CBワールドフジノ彦根店
●京都府京都市下京区
旭屋書店京都店
信長書店京都四条河原町店
●京都府京都市中京区
喜久屋書店漫画館京都店
●京都府京都市南区
アバンティブックセンター
●大阪府池田市
甲川正文堂
●大阪府大阪市阿倍野区
喜久屋書店漫画館阿倍野
●大阪府大阪市北区
旭屋書店本店
紀伊國屋書店阪急32番街店
ジュンク堂書店大阪本店
●大阪府大阪市浪速区
わんだーらんどなんば店
ソフマップなんば店ザウルス1
ソフマップ4号店4F
●兵庫県神戸市中央区
ジュンク堂書店漫画館三宮駅前店
エンジョイスペース・ギルド
●岡山県岡山市
丸善シンフォニービル店
林語堂書店
●岡山県総社市
宮脇書店総社店
●岡山県津山市
ブックセンターコスモ津山店
●鳥取県鳥取市
ブックセンターコスモ吉方店
●島根県松江市
ブックセンター今井西津田店
●広島県広島市
フタバ図書MEGA（祇園中筋店）
ジュンク堂広島店
●山口県下関市
明屋書店下関安岡店
●福岡県粕屋郡
明林堂書店宇美店
●福岡県北九州市
福家書店北九州店
積文館書店本城店
●福岡県福岡市博多区
福家書店キャナルシティ博多店
●福岡県福岡市東区
明林堂書店箱崎店
●福岡県福岡市中央区
ジュンク堂福岡店
福家書店福岡店
りーぶる天神
●福岡県前原市
明林堂書店周船寺店
●熊本県荒尾市
Booksあんとく荒尾店
●熊本県熊本市
金龍堂まるぶん店
金龍堂東バイパス店
●鹿児島県鹿児島市
ひょうたん書店Warp店
ひょうたん書店

＊掲載ご希望の書店様を常時募集しております。弊社販売部営業までご連絡いただければ幸いです。

読者プレゼント当選者
ユーゲーNo.12

『ASTRO BOY 鉄腕アトム』GBAソフト
京都府　加藤隆俊

『ASTRO BOY 鉄腕アトム』広告用短冊＋キーホルダー
兵庫県　迫　裕司
岡山県　小西涼介
山口県　内山和彦

『鋼鉄帝国 from HOT・B』GBAソフト
東京都　池ヶ谷諭映
千葉県　堀江遼司
静岡県　小杉朋己

『鋼鉄帝国 from HOT・B』パッケージイラストパネル
静岡県　小菅智弘

『探偵　神宮寺三郎』Premium DVD
岩手県　高橋　学
千葉県　田村貴之
茨城県　山口浩美
宮崎県　村田公幸
福島県　阿部幸子

『探偵　神宮寺三郎 KIND OF BLUE』ポスター
秋田県　伊藤信行
千葉県　阿部憲嗣
静岡県　下畑典明
奈良県　山本典男
福岡県　新飼隼人

『テラクレスタ』FCカセット/裸
埼玉県　町田貴弘

『キング・オブ・ファイターズR-1・R-2』NGPソフト
愛知県　田村幸司

ユーゲー 定期購読のご案内

「ユーゲー」のご購入にはご自宅直送方式の年間定期購読がオススメ！
確実、スピーディーな定期購読をぜひご利用くださいませ。

『ユーゲー』　奇数月20日発売予定・年6回発行
一年間の定期購読価格 → 定価860円（税込）×6回 ＝5,160円

【お申し込み方法】
手続きは簡単です。巻末に綴じ込んである「郵便振替用紙」（払込取扱票）に下記の必要事項を記入し、郵便局窓口に必要金額とともにお申し込みいただくだけです。振込手数料・送料は弊社にて負担させていただきます。

【ご注意】
・定期購読をお申し込みされる際には、発売日の2週間前までにお申し込みください。締切以降のお申し込みに関しては、その次の号からのお取り扱いになります。
例：次号No.14からお申し込みされる場合は、7月6日（火）までにお申し込みください。
・本誌巻末の振替用紙以外でのご入金(郵便小為替、切手、青色の振替用紙でのご入金など)は受けつけかねますのでご了承ください。
・ご依頼人住所・氏名・電話番号は必ずご記入ください。特に電話番号がない場合、事故の対処にお時間がかかる場合がございます。
・定期購読期間中の途中返金については、受けつけかねますのでご了承ください(刊行ペースの変更・価格変更・休刊の際は、別途ご連絡させていただきます)。
・住所を変更された場合は、お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡ください。
・定期購読の最終月に継続ご案内用紙を同封させていただきます。

①巻末にある「払込取扱票・払込金受領証」を本誌より切り取ります。この際に、「払込取扱票」と書いてある所から、「払込金受領証」を決して切り離さないようご注意ください。
②初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規 / 継続」のうち「新規」を丸で囲んでください。
③通信欄の「購読期間」に何号からご希望かをご記入ください。なお、期間は1年のみです。
④ご依頼人の郵便番号・住所・氏名・E-mailアドレス・電話番号を払込取扱票にご記入ください。
⑤右側の払込金受領証の「ご依頼人」の欄に氏名をご記入ください。
⑥すべての記入が終了しましたら、お近くの郵便局窓口に代金を添えて提出してください。

・通常は発売日から遅くとも3日以内には届きます。もし届かない場合は、事故の可能性がありますので、お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡ください。

お問い合わせ先
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
(お電話でのお問い合わせは、土・日・祝日を除く平日AM 9：30～12：00、PM1：00～6：00までとさせていただきます)
E-mail: hanbai@microgroup.co.jp(件名は「ユーゲー・定期購読」とご記入ください)

発行人	武内静夫
編集人	武内静夫
編集長	北郷　健
副編集長	榎本正幸
編集	山本悠作
編集協力	飴尾拓朗（G-trance）／池谷勇人／卯月鮎／遠藤昭宏／大澤良貴／上志野雄一郎／櫛引直樹／恋パラ支部長／ジョッキー★笹岡／田中ノボル／罰帝（G-trance）／原田勝彦／水野隆志／箭本進一
漫画・イラスト	雑君保プ／志水アキ／ゾルゲ市蔵
デザイン	マイクロハウスクリエイティブ事業部　壽見浩二
販売営業	浜崎　肇／河合秀晃／清水俊雄／八木司郎／山田浩樹／中川雄之介
広告営業	五十嵐健一
印刷	株式会社廣済堂

2004 7月号 No.13

平成16年7月1日発行第1巻第1号通巻13号

㈱マイクロマガジン社
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
編集部　TEL 03-3551-9569　FAX 03-3551-9565
販売部　TEL 03-3206-1641　FAX 03-3551-1208
広告部　㈱マイクロハウス　レップ営業部（五十嵐健一）
TEL 03-3555-1206　FAX 03-3297-0180
URL：http://www.microgroup.co.jp/mm/
E-mail：ug@microgroup.co.jp

9月号は7月20日発売予定

2年前、それまで読者だった私が編集部に入り「ユーズド・ゲームズ」と「ナイスゲームズ」の合併を経験、そしてついに今号で独立創刊を迎えることができました。すべては読者の皆様、ならびに関係者の方々の熱いご支援の賜物です。この場を借りてお礼を申し上げます。これからも編集部一同、一意専心で参りますので、よろしくお願いいたします。（北郷）

周瑜派？　孔明派？　と聞かれれば、孔明派と答える私ですが、皆様はどちらでしょうか？　さて、先日、1日に2回も電車の切符をなくしてしまいまして、己のバカさ加減に嫌気がさしている榎本です。いろいろとつらいこともありますが、6月より放送開始の「おジャ魔女どれみナ・イ・ショ」を見るまではがんばって生きていこうと思っています。（榎本）

年を経ると記憶は美化されるといいますが、古いゲームで遊んでいるときに感じる楽しさは、記憶の美化だけでは得られないものです。昔ながらの確立された要素を「古臭い」と一蹴するのではなく、「普遍的な面白さ」を感じながら小誌編集に努めたいと思います。読者の頃の気持ちを忘れることなくがんばりますので、皆様よろしくお願いいたします。（山本）

引き続きライター募集中!!

「ユーゲー」編集部では誌面向上のため、ゲーム系の原稿を書いていただくライターを募集しています。東京近郊にお住まいで編集部まで来られる方は歓迎します。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの紹介文（タイトル・形式は自由）、経験者の方は雑誌などに掲載された記事と、履歴書を「ユーゲー」編集部【ライター募集】係までお送りください。

応募から2ヵ月が経過しても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。また、応募書類は返却できませんので、あらかじめご注意ください。

応募先
〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社
ユーゲー編集部「ライター募集」係

NEXT ISSUE

本編を超えた!?
外伝ゲームがいんでないかい？

『2』とか『参』とか『Ⅳ』とか『ゴ』とか、とかくはびこる続編タイトル。そんな「シリーズ作品」の異端児、鬼っ子、場合によっては「なかったこと」にされているものまで、外伝的な作品を大紹介！　痛くない腹、探りまくり！

アテネ五輪開催記念
五輪ゲーム特集

4年に1度の熱いイベントがやってきた。1号分の充電期間を経て、今度こそ実現。禁断の「スポーツゲーム特集」をここに。

Game in game!!
ゲームに隠された名作ゲームを探せ！
お宝ミニゲーム鑑定団

レースゲームなのに麻雀を打てる？　恋愛SLGなのに硬派なSTGが始まる!?　本編を遊び込まなければ気付かない、ゲーム内に隠されたミニゲームをクローズアップ。

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

●面白かった記事、つまらなかった記事（目次番号）を３つご記入ください。

	番号	その理由
面白かった		
つまらなかった		

●98年１月～４月発売のゲームソフトで最も好きなタイトルを３つ挙げてください。また、その理由は？（P119～121のリスト参照）

●あなたのトラウマとなっているゲームと、その理由を教えてください。

●好きなスポーツゲームと、それに関する思い出をお聞かせください。

●本誌へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですのでお書きください。

●欲しいプレゼント商品名（P69参照。応募の締切は６月20日です。）

POST CARD

50円切手を貼ってください

1040041

東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル

㈱マイクロマガジン社

編集部

7月号　No.13アンケート係行

フリガナ 氏名	ペンネーム		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　住所			
e-mail			

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

●最近買って面白かったゲームソフト名

その理由

●あなたの「ユーゲー」歴を教えてください（バックナンバーの冊数など）。

●ゲーム以外で一番興味のあることは？

キリトリセン

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。

（郵政事業庁）

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号							百	十	万	千	百	十	番
0	0	1	2	0	―	2		1	2	3	2	9	5

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
					5	1	6	0

料金　　特殊取扱

加入者名　株式会社マイクロマガジン社

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

通信欄

定期購読誌名	※ 購読期間	送金額（送料当社負担）
ユーゲー　※新規 継続	月号より1年間	5，160円

フリガナ

送付先御住所　払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入

□□□-□□□□

フリガナ

送付先御氏名

電話	年齢	性別
TEL	才	男・女

ご依頼人

（郵便番号　　　）

※

（e-mail：　　　）

（電話番号　　―　　―　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政事業庁）（私製承認　東第39675号）

これより下部には何も記入しないでください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込金受領証

口座番号							通常払込料金加入者負担
0	0	1	2	0	―	2	

百	十	万	千	百	十	番
	1	2	3	2	9	5

加入者名　株式会社マイクロマガジン社

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
					5	1	6	0

ご依頼人　※

料金

特殊取扱

受付局日附印

独立創刊・版元変更のお知らせ

2002年５月のリニューアル以来、２年間にわたり「PC-DIY増刊」という形で発行して参りました弊誌は、皆様の熱きご愛顧により、このたび独立創刊の運びとなりました。

それにともないまして、弊社出版物の性格をより明確にする意味合いから、版元を「株式会社キルタイムコミュニケーション」より、「株式会社マイクロマガジン社」へと変更させていただきます。

今後もより一層の内容充実を目指し、読者の皆様にお応えできますよう邁進する覚悟ですので、今後とも引き続きご愛顧たまわりますよう、よろしくお願い申し上げます。

「ユーゲー」編集部一同

ユーゲー編集部からの新刊のお知らせ

「ユーゲー」としては最初の総集編が出ます！　「ナイゲー」からの連載は、過去の分も含めて第１回から掲載、もちろん書きおろし記事も盛りだくさんの豪華版！　一家に一冊。

発行：㈱マイクロマガジン社　〒104-0041　東京都中央区新富１-３-７　TEL：03-3206-1641（販売）FAX：03-3551-1208

平成16年7月1日発行第1巻第1号通巻13号 発行人：武内静夫 編集人：武内静夫 発行所：㈱マイクロマガジン社 〒104-0041東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル TEL03-3206-1641(販売) FAX03-3551-1208

定価：860円
本体819円

雑誌08917-7　T1108917070860